JUEGO Y ACCION

PLAY & SHARE

REVISTA DE INFORMATICA

14

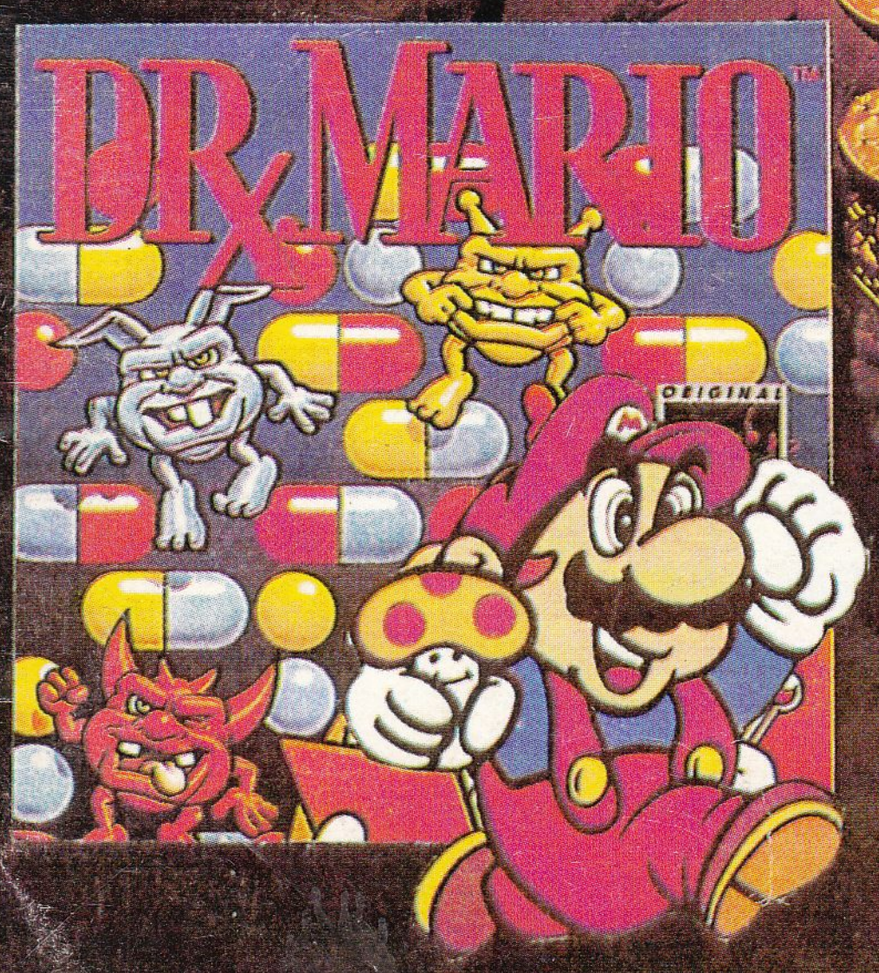
A 15.000

ANTICIPAMOS
MONKEY ISLAND II
INDY II

BRAT

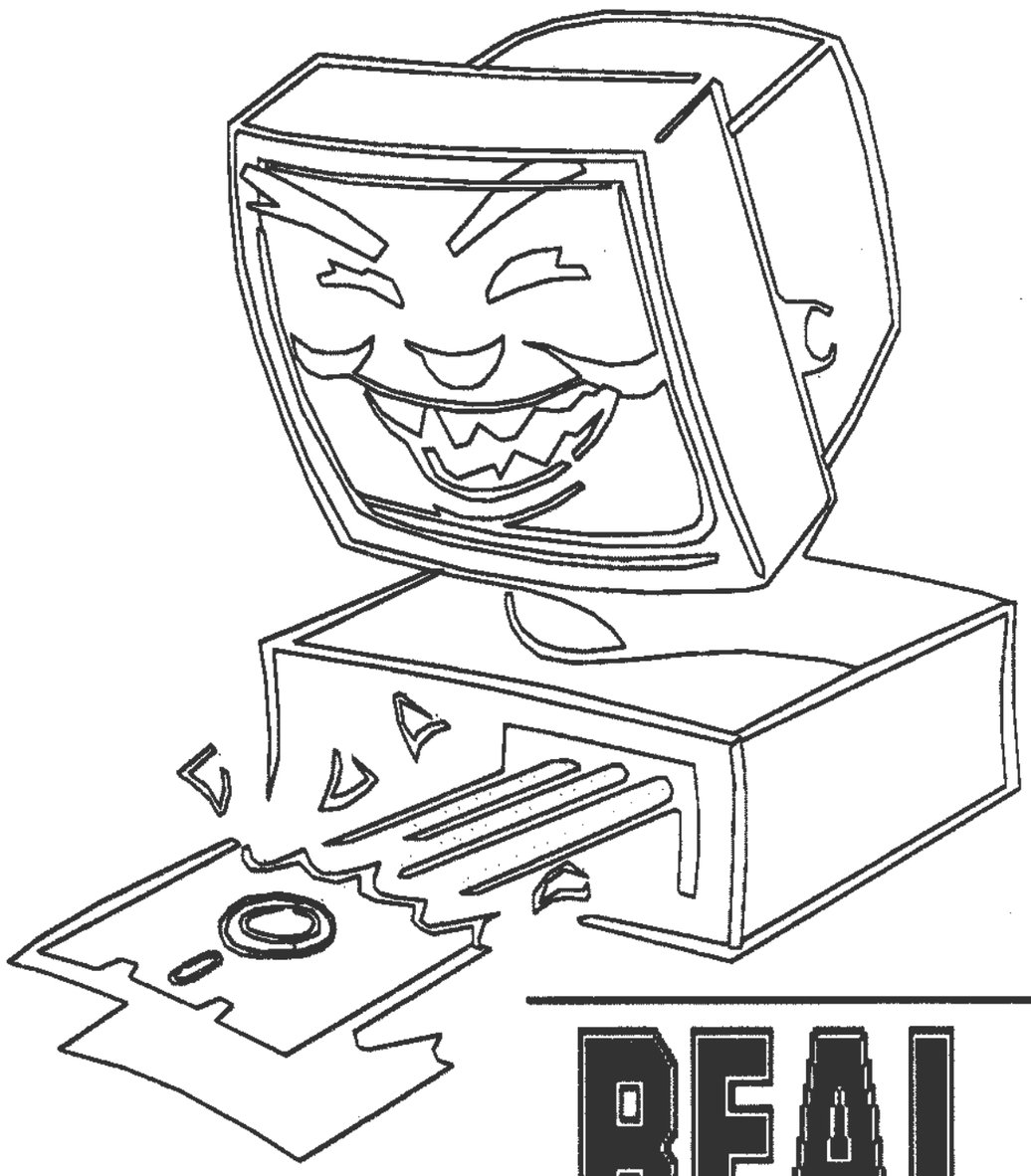
GUIA PARA
LLEGAR AL FINAL

DR. MARIO™



mapa
COZUMEL

Lemmings



¿ESTE ES EL ESTADO NORMAL DE SU EQUIPO?

REAL TIME Software

LE OFRECE EL MEJOR APOYO Y SERVICIO TECNICO PARA QUE SU COMPUTADORA LO TRATE COMO ES DEBIDO.

TODAS LAS MARCAS EN COMPUTADORAS, IMPRESORAS Y ACCESORIOS

SERVICIO TECNICO OFICIAL COMMODORE

PRESUPUESTOS SIN CARGO

AMIGA™

AV.SANTA FE 2450 LOCAL 93 PISO 3º
TEL. 821-9438 83-1391 826-6257
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA
TEL. 245-6549

NUMERO 14

PLAY & SHARE

REVISTA DE INFORMATICA

AÑO 2
OCTUBRE 1991

Shareware es una palabra que para muchos aún es desconocida. La falta de información o la gran penetración de los juegos en nuestras mentes quizás no permitan que nuestros sentidos estén atentos a la gran cantidad de software que, como alternativa a los programas comerciales popularmente conocidos, se presentan desde hace ya varios meses en el mercado. Hemos probado mas de un centenar de programas de este tipo, entre ellos, educativos, de gestión, procesadores de texto (de hecho, muchos artículos de esta revista son procesados con "Galaxy", un excelente programa que puede reemplazar a cualquiera de los colosos ene el tema) y los resultados son asombrosos en más de un caso. Instamos a los usuarios a que prueben algún programa de este tipo y que saquen sus conclusiones. Invitamos a los que ya usaron alguno a colaborar con comentarios o ayudas para operarlos. Vale la pena. Cambiando el ángulo de la información les comentamos que en este número entregamos la segunda parte de "La Diosa de Cozumel" (mapa incluído) con lo que ponemos fin a la desesperación de muchos que no lograron terminarlo en su oportunidad. Breves comentarios sobre "Brat" han sido vertido en nuestras páginas con la intención de ayudar a ese pequeño "diablillo" en sus desventuras. Como anticipo les mostramos las primeras pantallas de "Monkey Island II e Indiana Jones and the fate of Atlantis" que aparentemente "se ven bien buenas". En nuestra seccion "Video y Amiga" encontrarán una tabla comparativa de los cuatro principales programas de dibujo, muy útil a la hora de decidirse por uno.

INDEX

Pagina 3
EDITORIAL
Pagina 4
EL ARCON
Pagina 7
COZUMEL
Pagina 10
RECOMENDADOS
Pagina 17
AS EASY AS
Pagina 19
CONSOLAS
Pagina 20
SHAREWARE
Pagina 23
BRAT
Pagina 25
AMIGA
Pagina 26
NEWS

PLAY & SHARE - Revista de Informática es una publicación editada por **Play & Share**. Registro de la propiedad Intelectual Nº 233.730 . Av.Pueyrredón 1357 - Oficina 108 - (1412) - Buenos Aires. Director: Agustín Louro Paz. Editor Responsable: Jorge L. Contreras Colaboradores: Fabián Golyñsky, Hernán Katchadourian, Ariel Presa, Alejandro Graziano, Enrique M. Bianco, Pablo Pozzoni, Martín Oliveira. Correción: Eleonora Acerbi. Distribuye en Capital: SIN FIN Saavedra 710 Capital Federal, Distribuidora JAQUELINE Salta 781 Capital Federal.Promoción publicitaria: 821-9438 / 83-1391 FAX 83-1391. Impreso en Argentina por Artes Gráficas Ríoplatenses- Juncal 1048-Lanús-Se prohíbe la reproducción total o parcial del contenido de esta publicación, sin autorización expresa del editor.

EL ARCON

TRUCOS Y AYUDAS

STORMLORD

(AMIGA)

En la pantalla de créditos escribí **DRAGONBRIDE**. Durante el juego oprimí primero la barra y luego la tecla **L**, verás como cambia el nivel.

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

(AMIGA)

Para pasar de fase, solo tenés que escribir estos códigos:
En la segunda: **MANOWAR**
En la tercera: **METALLICA**
En la cuarta: **MEGADETH**
En la quinta: **KREATOR**

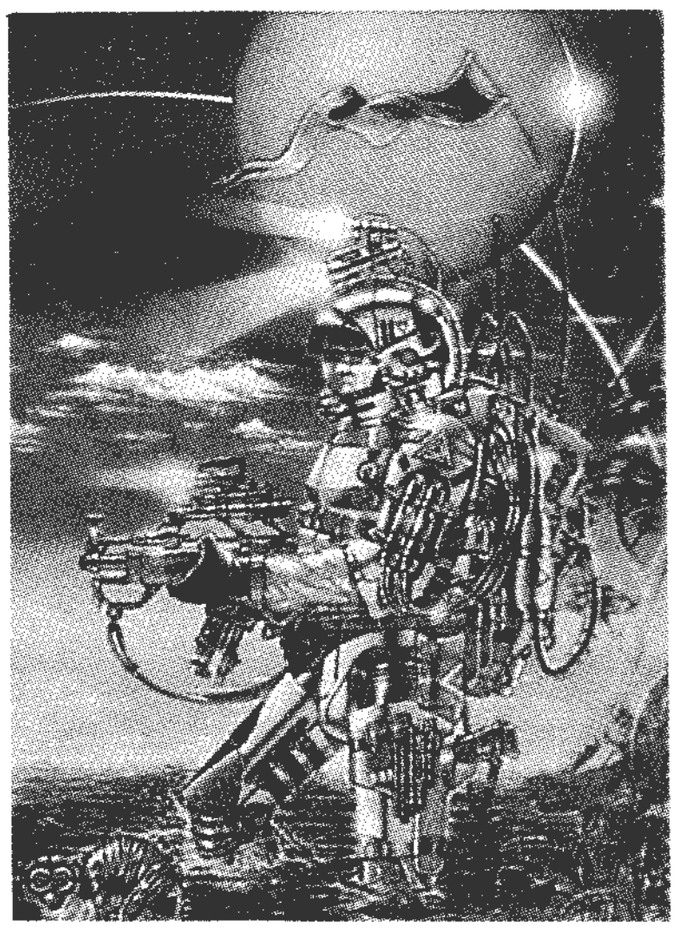
SECRET OF MONKEY ISLAND

(PC COMPATIBLE / AMIGA)

Si en cualquier momento del juego presionamos **CTRL + W** podremos ver el final del juego. ¡ De no creer !

PRINCE OF PERSIA

(PC COMPATIBLE)



¡Sí!. Esta es la enésima vez que ponemos este truco, pero son tantos los que nos piden el truco que nos vemos en la obligación de volverlo a colocar:

Cargar el juego con **PRINCE MEGAHIT**. Eso nos da las siguientes posibilidades:

+ (en el keypad): incrementa el tiempo.

- (en el keypad): disminuye el tiempo.

SHIFT + I = Invierte la pantalla

SHIFT + W = te permite caer con suavidad.

SHIFT + B = apaga las luces.

GIANA SISTERS

(COMMODORE 64)

Para pasar de nivel solo tenés que pulsar **SHIFT + A+ R+ M** simultaneamente.

REVENGE MUTANT CAMELS

(COMMODORE 64)

Tecleá la palabra **GOTAS** Con esto serás inmortal y con la barra pasarás de nivel.

MANIAC MANSION

(PC COMPATIBLE)

-Sólo **Syd** puede atreverse a introducir el hamster al horno microondas.

Luego de hacer la crueldad, devolvérselo a **WeirdEd**. ¡Sorpresa!

-Devolviendo el hamster sano, **WeirdEd**, entablará con nosotros una amistad (corta)

-Hacerle escuchar al tentáculo rocke ro el cassette con la frecuencia "**Rompevidrios**". ¡Sorpresa!.

CHUCK ROCK

(AMIGA)

Cuando aparezca la banda tocando, presioná 2 veces la tecla **ESCAPE** e inmediatamente después tecleá la frase **TURNFRAME** y podrás elegir comenzar por el nivel 1 al 5.

ROGER RABBIT

(PC COMPATIBLE)

Para pasar con facilidad a la 3ra. fase, apretar la tecla **ESCAPE** en el 2º nivel .

DOUBLE DRAGON II

(PC COMPATIBLE)

Para que todos los adversarios sean iguales cargar el juego con **Tandy** y no habrá ni super villanos ni mujeres.

NEBULUS

(COMMODORE 64)

POKE 32979,234
POKE 32980,234 (Vidas Infinitas)

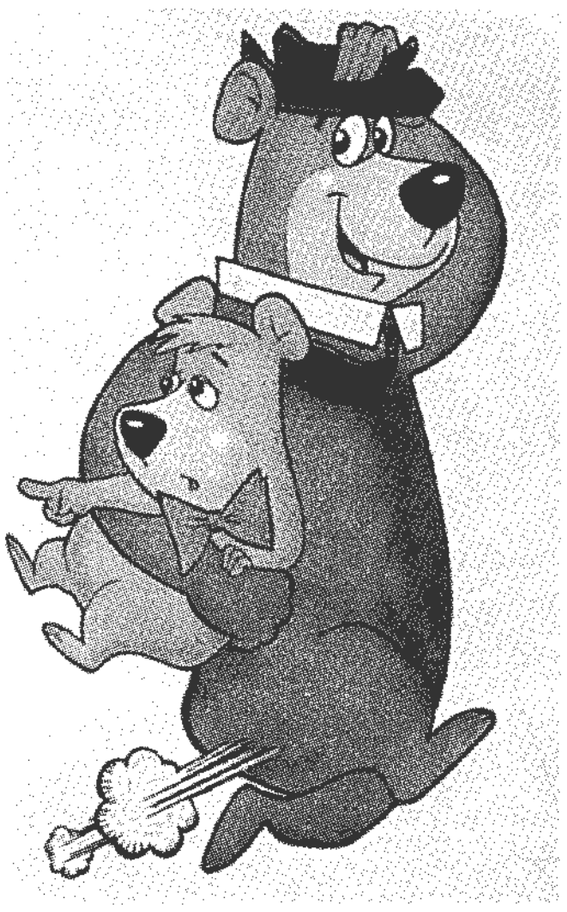
LEMMINGS

(AMIGA)

¿Qué tal?. Si tienen ganas de pasar un buen rato jugando con esos simpáticos lemmings, aquí les damos las claves para poder acceder a cualquier nivel de las fases **FUN** y **TRICKY**.

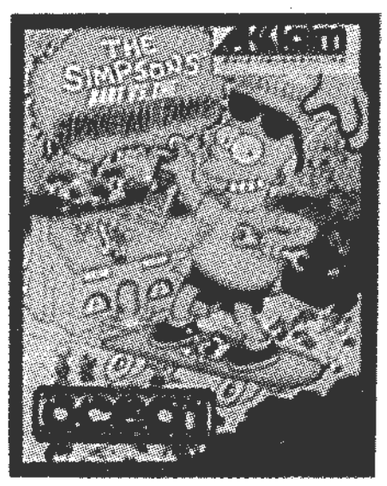
FUN

2)IKJNLJBCCT
3)OJNLMBADCO
4)JLLLBINECY
5)LDLCAJNFCK
6)LLBKNNLGCN
7)LBAONLDHCQ
8)CINLNLMICV
9)CEKHMDLJCO
10)MJHMDLCKCW
11)NJMLMCGLCL
12)HMDLCINMCY
13)MDLCAJLNCR
14)DLCIJOMOCN



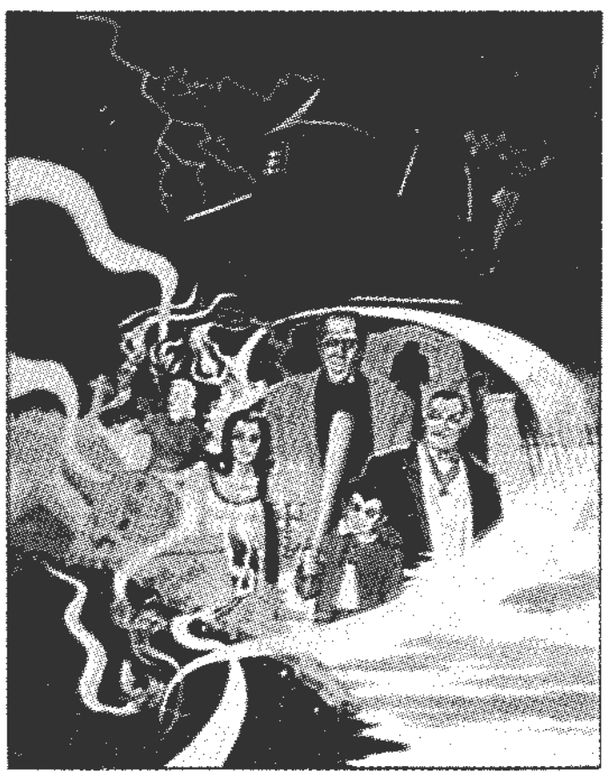
LOS MEJORES JUEGOS PARA TODAS LAS COMPUTADORAS LOS TIENE

REAL TIME Software



AV.SANTA FE 2450 LOCAL 93 2ºPISO GALERIA 821-9438 83-1391
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA 245-6549

15)LCANNMDPCJ
16)CMOMMLHQCK
17)CEKJNNHBDQ
18)IJJNNLBCDX
19)OJNFHCADDK
20)JNNHCIOEDL
21)NNHCCJMFDV
22)FLCOKLLGDL
23)LCENLLFMDV
24)CIOLNNHIDR
25)CAKKMFHJDM
26)MJIMNHCKDO
27)NKMFLCCLDX
28)HOGMCIOMDL
29)MNHCGKNNDR
30)FLCIKLMODO



TRICKY

2)CMOLMFLODX
3)CAJJLDMBEV
4)KKJNLICCEX
5)NHNDICADEX
6)HLDMCMNEEW
7)LLICCJMFES
8)MICIKNLGEM
9)MCGOLLDHEX
10)CIONNLIIET
11)CGKJOMIJEM
12)KJJOLICKEP
13)NJOLICCLEM
14)IODICKNMEN
15)OLICGKNNET
16)LMBIJOOOEJ
17)KCAOMMLPES
18)CKNLMDMQEV
19)CCKHNNIBFP
20)KJJLFMCCFT
21)NHLFMCADFM
22)JLNICOOEFS
23)LFMCCJLFFQ
24)NICMJLLGFP
25)MCANLLFHFU
26)BKULLNIIFT
27)CCJJMFMJFT
28)KJHMFMCKFK
29)NHMFIBCLFS
30)HMFICMOMFP

APB

(AMIGA)

En la pantalla de presentación, empujá el Joystick hacia adelante y apretá el botón de Fuego. Comenzarás el juego el día 16.

BATTLE SQUADRON

(AMIGA)

En el medio del juego teclea la palabra **CASTOR** y obtendrás inmunidad y con las teclas de función cambiarás de armas.

WILLIAM WOBBLER

(COMMODORE 64)

Pulsa **I, F1, SPACE** y la tecla de Fuego, con esto conseguiras tener un juego que nada tiene que ver con el William.

NEBULUS

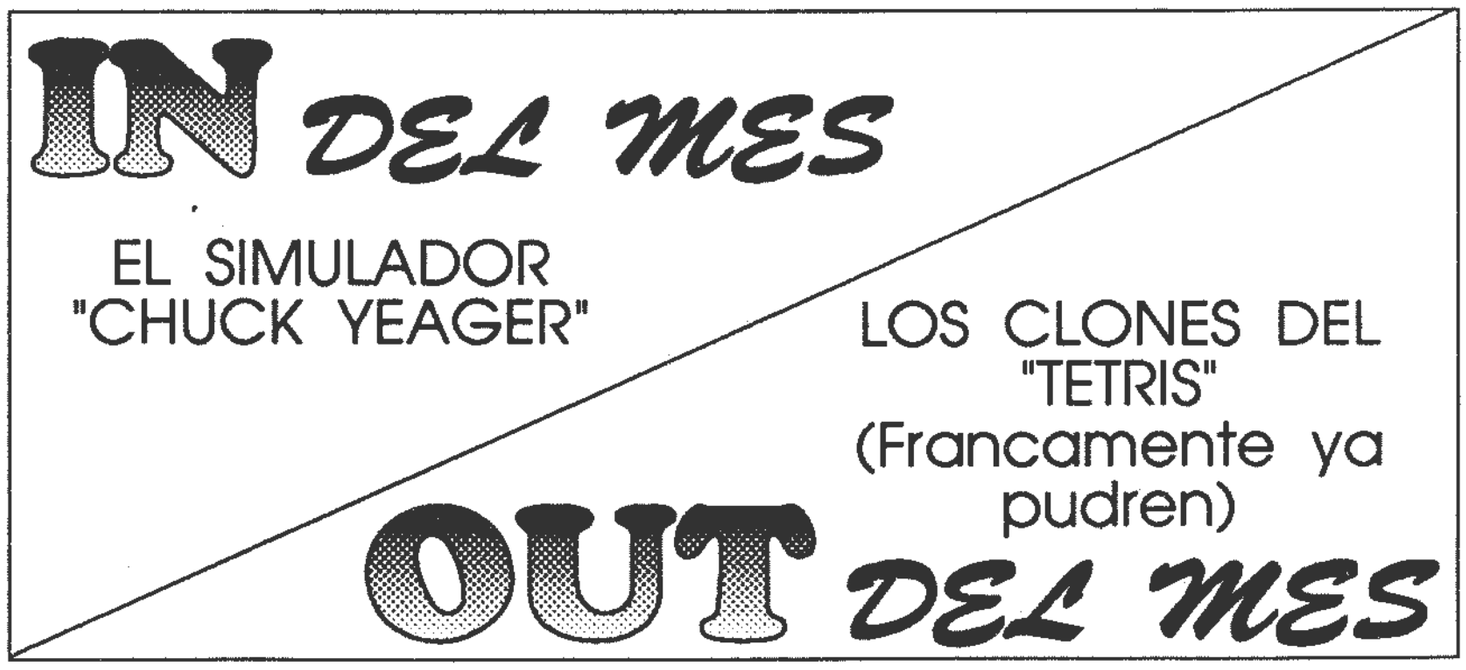
(AMIGA)

Estando el título en la pantalla teclea **HELLIAMJP**... ¡Sorpresa!

FUSION

(AMIGA)

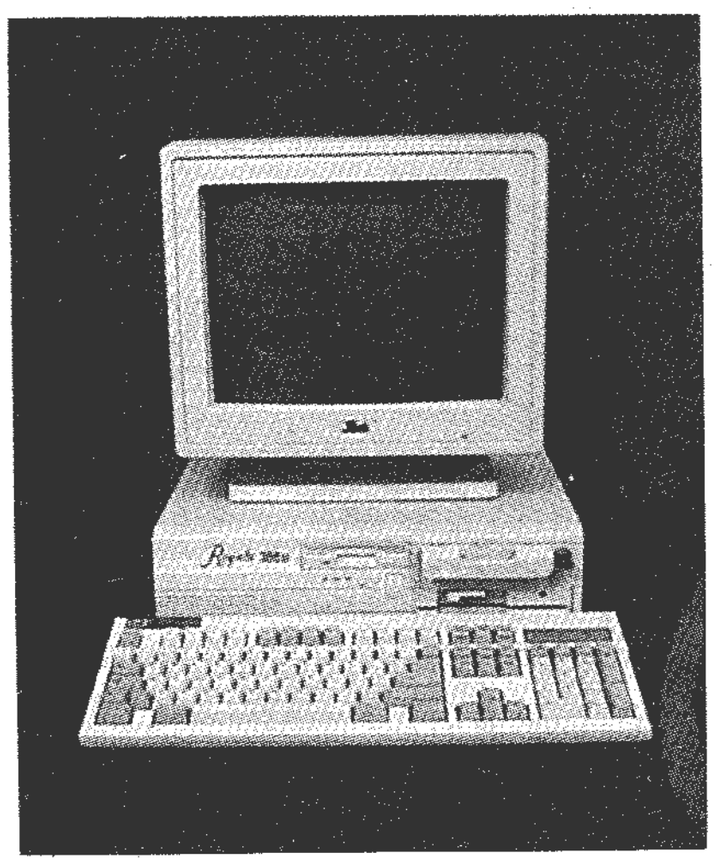
Si en el transcurso te colocas en la esquina izquierda con tu nave, donde volverías en el Buggy y vas a la esquina; pulsando **STONKER** volverías a la nave. Presionando la C irás al próximo nivel, **I** para que puedas atravesar muros.



LA DIOSA DE COZUMEL

SEGUNDA PARTE DE LAS AVENTURAS DE DOC MONRO

En el número anterior habíamos logrado pasar a la segunda fase con los elementos y el puntaje requerido. Siempre acompañado por Zyanya, Doc se interna en la selva que separa San Marcos del centro de la isla. Dado que en una localidad al sur, aparecererían unos bandidos que le robarían la sortija, Doc decide guardarla en la caja de fósforos pues de ese



modo los bandidos, al ver que Doc no lleva nada de valor, ni siquiera se molestarán en atacarlo. Este aspecto solamente se aplica a la versión Amiga. Tras avanzar dos localidades hacia el sur, nuestros dos amigos llegan a una encrucijada de la que parten dos caminos, uno hacia el sureste y otro hacia el suroeste. Doc decide tomar el camino suroeste pues conduce, atravesando peligrosas zonas pantanosas en las que las botas lo protegen de la mordedura de los escorpiones, a las proximidades de un grandioso templo maya. Cuando Doc intenta avanzar hacia el sur para entrar en el templo, un campo de fuerza se lo impide, pero bastará con pronunciar el nombre de la Diosa del Amor tal como dijo el maestro para que el campo desaparezca. Una vez dentro del templo comienza la parte más difícil de toda la aventura. El templo consta únicamente de cuatro pantallas, pero por desgracia solamente en la primera de ellas hay la suficiente luz natural como para ver sin problemas. Como ya habrán supuesto, con la ayuda del quinqué y los fósforos podremos conseguir luz para orientarnos en esas pantallas oscuras, pero el problema consiste en que el petróleo del quinqué se apaga muy rápidamente y si perdemos el tiempo con movimientos inútiles nos quedaremos sin luz antes de realizar todos los pasos necesarios. No solamente no es posible realizar ninguna acción útil sin luz, sino que además si permanecemos mucho tiempo a oscuras sufriremos mordeduras que darán por terminada nuestra incursión por esta fascinante aventura.. Por lo tanto, resumimos en forma breve los pasos a dar a partir de ahora, pues estimamos que esta parte tiene una dificultad notablemente superior.

-En la pantalla inicial del templo sacar un fósforo de la caja (inicialmente disponemos de cuatro fósforos y todos son necesarios) y dejar todos los objetos menos el fósforo y la barra de hierro. Caminar hacia el oeste. Enceder el fósforo y podremos observar un altar rodeado de cascotes. Exa minar los cascotes y aparecerá una víbora dispuesta a atacarnos. Matar a la víbora con la barra de hierro, momento en el que el fósforo se apagará y, al quemarnos los dedos, nos obligará a dejar caer la barra de hierro. A oscuras, regresar rápidamente hacia el este. Al matar a la víbora evitamos que ésta nos muerda más adelante.

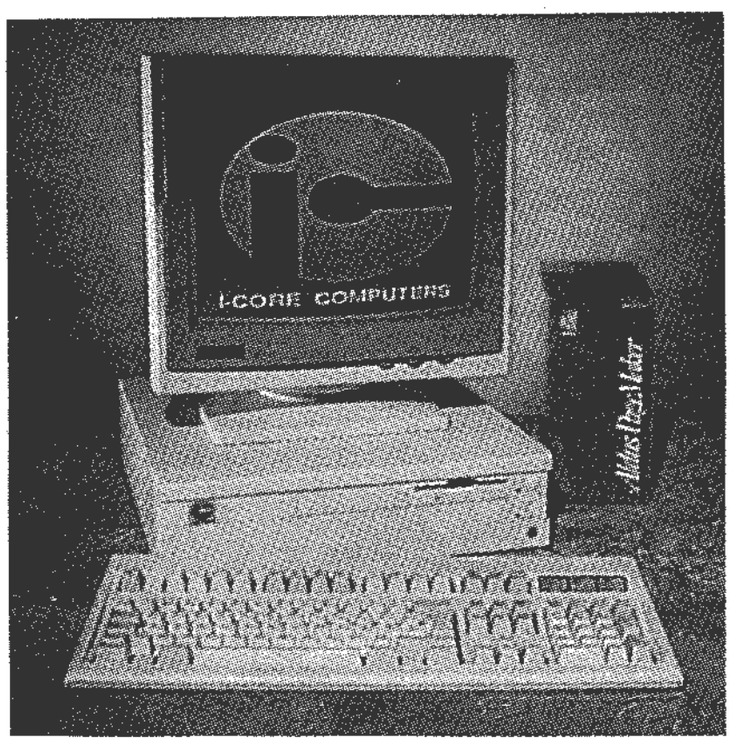
-Tomar otro fósforo de la caja, agarrar la botella y abrirla; avanzando hacia el oeste con la única compañía del fósforo, vaciar la botella sobre el musgo que cubre el altar y quemarlo. Nuevamente el fósforo nos quemará y nos obligará a dejar todos los objetos que llevábamos. Volver a la pantalla inicial.

-Tomar el último fósforo y el quinqué. En la pantalla del altar encender el fósforo, luego el quinqué y apagar el fósforo pues en caso contrario nos volveríamos a quemar y el quinqué encendido explotaría al caer al suelo (lo mismo ocurrirá si tenemos la mala idea de abrir el quinqué cuando está encendido). Tomar la barra de hierro y regresar a la pantalla inicial.

-Ahora ya podemos trasladarnos rápidamente hacia la derecha. En esta nueva pantalla hay una tumba cuya losa puede ser destruída con la barra de hierro, quedando al descubierto unas escaleras hacia la cámara mortuoria. Dado que es imprescindible que Zyanya nos acompañe será necesario pedirle por dos veces que venga con nosotros para conseguir que venza su miedo.

-Bajar a la cámara, momento en que la losa que separa la cámara de la pantalla superior se cerrará. Hemos

llegado a la presencia de un sarcófago conteniendo a la Diosa de Cozumel, una imágen de indescriptible belleza. Examínala dos veces y la diosa, tras abrir los ojos, te mirará fijamente



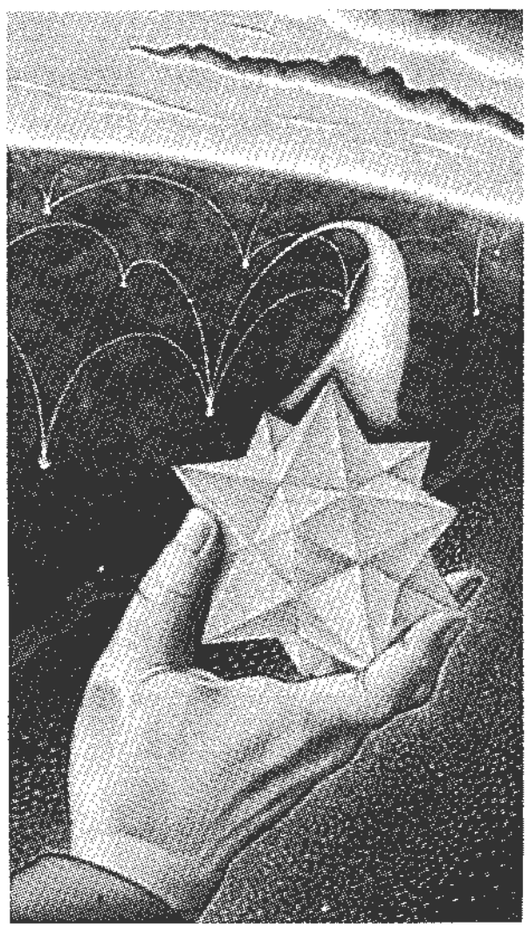
hacíéndote perder la noción del tiem po y la realidad. Al verte en ese estado Zyanya te entregará el objeto que le dió el maestro, un frasco que contiene un elixir contra el mal de amores. Tras agarrarlo, abrirlo y beberlo desaparecerá el hechizo de la mirada de la diosa, momento en el que, libre del influjo de su mirada, observarás que la diosa es una vieja momia y que a su lado hay una figurilla de jade que debes agarrar rápidamente. Cerrando los ojos de la diosa conseguirás que la losa vuelva a abrirse, bastando con teclear arriba-oeste para llegar de nuevo a la pantalla inicial. El quinqué se apagará muy pronto pero has completado el objetivo de esta parte del juego: conseguir la figura de jade.

(Nota importante: toda esta última explicación es directamente aplicable a la versión Amiga. En las versiones de 8 bits no hay fósforos sino un chisquero que sirve para encender un quinqué que, por suerte, dura un poco más y permite realizar con su luz, todas las acciones de los tres primeros fósforos).

Antes de salir del templo asegurate de que llevás la figura de jade y la caja de fósforos con el anillo en su interior. Una vez fuera,la luz del sol parece más viva y real que nunca, ahora que has sido capaz de vencer el hechizo de la diosa del amor. Feliz y orgullosa, Zyanya indica a Doc su convicción de que a partir de ahora todo les irá mejor y de que tendrán suerte.

La suerte de la que habla Zyanya se concreta en que en las cinco pantallas siguientes se harán visibles una serie de objetos que, aunque siempre han estado allí, Doc sólo repara en ellos ahora que ha escapado de la pirámide. De este modo nuestro héroe encontrará un collar Bonampak en un charco, un collar Yaxchilán en un montón de tierra, un collar Uaxactum en un montón de hojas, un collar Palenque en lo alto de un árbol al que se sube desde una de sus ramas y un collar Uxmal en un montículo de piedras. Por desgarcia, a medida que avanza por el camino de la selva y se aleja de la pirámide Doc comienza a recordar la bella pero engañosa imágen de la diosa y a desear intensamente regresar a ella. Al intentar seguir caminando desde la pantalla donde recogió el último collar la diabólica diosa pone en marcha todo su poder de seducción y le atrae telepáticamente a su presencia. En una escena difusa e irreal, la diosa pregunta a doc si desea alejarse o ir hacia ella. Haciendo un último acopio de voluntad, Doc contesta que se aleja y vence nuevamente el maleficio de la diosa.

Rabiosa por su segundo fracaso, la



diosa concentra su poder creando una barrera invisible que impide a Doc avanzar hacia al sur. Haciendo caso a una desconocida intuición que parece surgir de su subconsciente, Doc se pone el collar de Palenque, el cual comienza a vibrar en torno a su cuello. Antes de que el collar se estreche y lo asfixie, Doc decide frotar el collar, momento en que oye una voz que, mecida por el viento, le dice, "Tuya es la fuerza de la Gran

Desilusión".

Poco después el collar se desvanece en el aire, no sin antes cumplir con su hechizo. En un instante de intensa desilusión de amores destrozados, Doc contempla a la diosa tal como es, una criatura momificada que sólo desea atraer a incautos mortales como él para robarles la juventud. Doc queda definitivamente liberado del influjo de la diosa, la cual se manifiesta en todo su poder y maldad delante de Doc y Zyanya. Sus palabras son crueles: "Mortal que has despreciado el amor de la diosa, me opondré siempre entre ti y todo lo que anhelas". Ciega de odio, la diosa arremete contra Zyanya y arroja sobre la joven un hechizo que, en una terrible y dolorosa metamorfosis, la convierte en una estatua de piedra. La diosa desaparece y Doc queda libre con lágrimas en los ojos lamentando la suerte de su desdichada amiga.

Todos los collares desaparecen y Doc queda de nuevo solo en la inmensidad de la selva.

El camino del sur, ya totalmente libre, conduce a El Cedral, un pueblito pesquero. Doc entra en la primera casa y observa a un hombre en el que reconoce inmediatamente un fuerte parecido con el borracho de la taberna de San Marcos. Tras sacarla de la caja de fósforos, Doc entrega el anillo al hombre, quien agradecido por haberle traído tan preciado recuerdo

de familia, le regala su loro. Doc abre la jaula y el loro Kuill vuela rápidamente hacia su hombro saludando a la libertad recién conseguida.

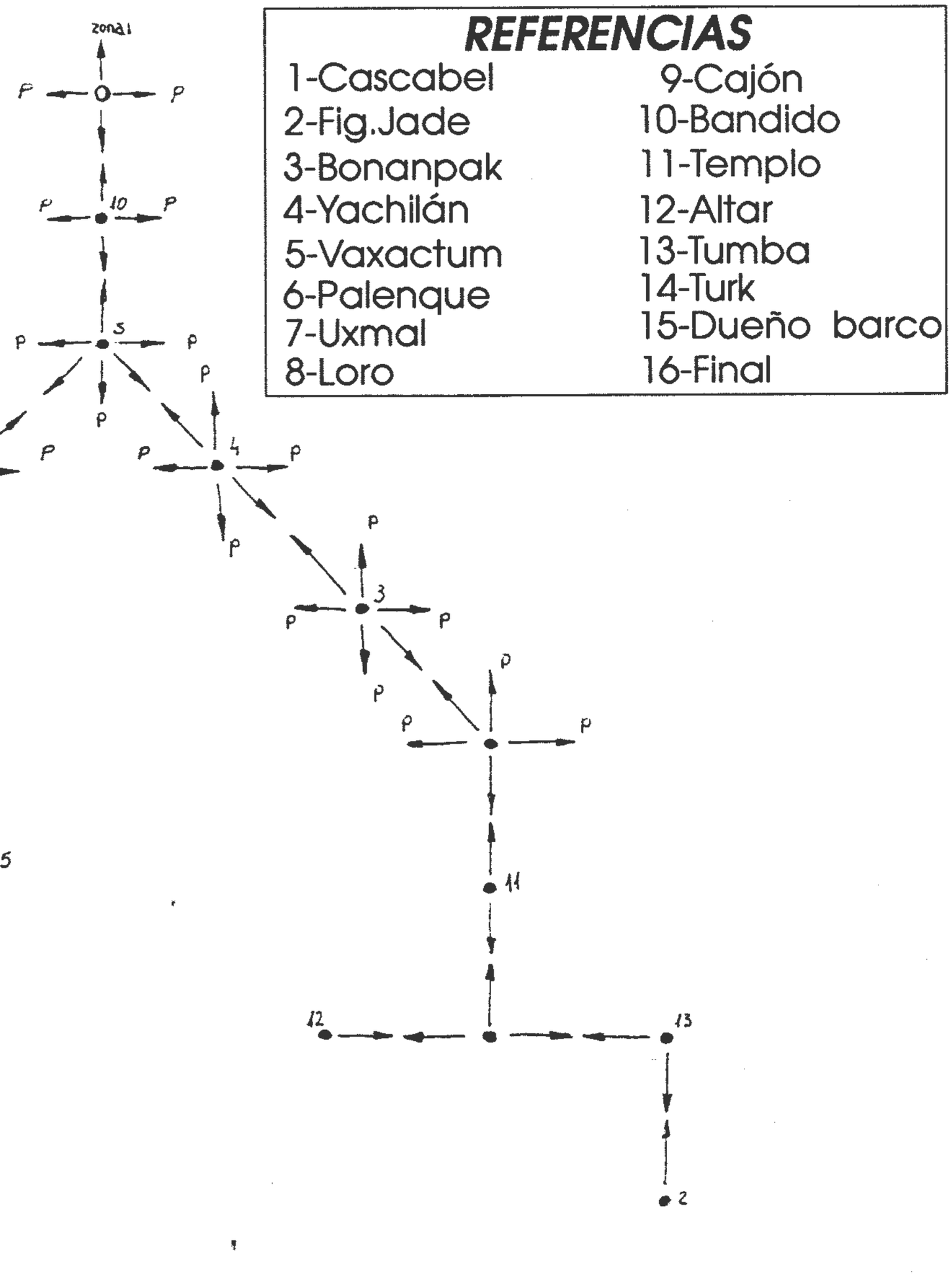
Doc sale de la casa y, tras recoger el cascabel que encuentra en una de las calles del pueblo, toma el camino que conduce a la hacienda de Big Turk, un rico hacendado que ha conseguido toda su fortuna gracias al contrabando. A la puerta de la casa se encuentran el guardaespaldas Ratso y un matón que impide la entrada a los intrusos. Ratso entra en la casa llamado por su jefe y Doc intenta entrar, pero el matón le detiene preguntándole intrigado dónde encontró la figura de jade, a lo que nuestro amigo le contesta simplemente "en el templo". Pero la respuesta de Doc deja aún más atónito al matón, el cual le pregunta como pudo entrar. Doc le contesta diciendo "Ix Chell", momento en el que el matón abandona su puesto dispuesto a encontrar nuevos tesoros en la pirámide.

El camino ya está libre y Doc llega al recibidor de la mansión. Para evitar que Ratso, el guardaespaldas de Turk, le robe la figura de jade, Doc abre el cajón que se encuentra en dicha habitación y, tras meter la figura en él, lo cierra. Así cuando Ratso vuelve, para indicarle que Turk desea verle, nuestro héroe puede sacar de nuevo la figura del cajón y acudir a la presencia del contrabandista.

Tras los saludos de rigor, Turk pregunta a Doc si tiene algo que vender. Doc le da el cascabel al travieso y ruidoso mono de Turk y a continuación, seguro de que el mono no intentará robarle la figura y ofrece 100 pesos a cambio. Sin embargo, Doc los rechaza y espera a que Turk suba la oferta hasta llegar a los 250 pesos.

Con el dinero en su poder Doc sale de nuevo a la puerta de la mansión y una vez allí le da el dinero a Kuill, el cual sale volando con el dinero entre las patas. De ese modo Doc no será atacado por los secuaces de Turk al regreso al pueblo y podrá encontrar de nuevo el dinero en la casa del borracho. Ahora Doc se dirige a la última casa del pueblo donde obtendrá la escritura de un barco llamado "La Yucatana" a cambio de los 250 pesos.

Agotado después de tantas peripecias, Doc se dirige al puerto donde descansa unos instantes viendo el ir y venir de los barcos pesqueros, examinando todos los barcos que llegan por si alguno de ellos es el que acaba de comprar. Cuando por fin "La Yucatana" llega al puerto conducida por un nativo, Doc sube al barco y el conductor, tras observar que Doc posee las escrituras y es por tanto el legítimo dueño del barco, leva anclas y abandona definitivamente la isla de Cozumel rumbo a Yucatán.



REFERENCIAS

1-Cascabel	9-Cajón
2-Fig.Jade	10-Bandido
3-Bonanpak	11-Templo
4-Yachilán	12-Altar
5-Vaxactum	13-Tumba
6-Palenque	14-Turk
7-Uxmal	15-Dueño barco
8-Loro	16-Final

RECOMENDADOS

LOS PRIVILEGIADOS DE ESTE MES

TUBE MADNESS

INGENIO

COMMODORE

Un juego rompebochos bastante fuera de lo común con buenos gráficos y con un grado de adicción muy alto.

CLUB SQUAD II

DEPORTIVO

COMMODORE

Los amantes de las paletas están de parabienes. Excelente juego de Squash con muy buenos movimientos y gráficos, con variadas opciones.

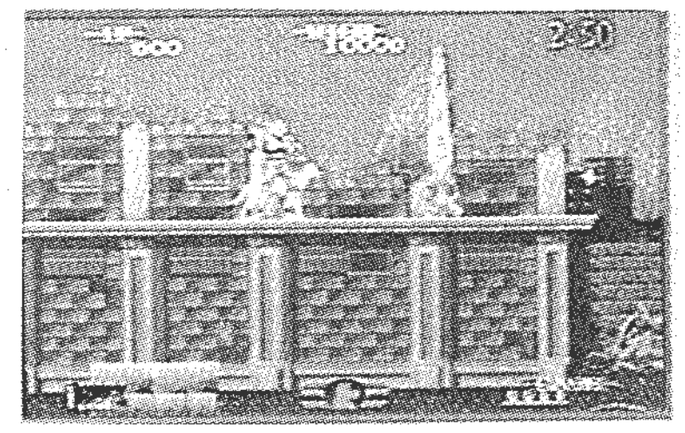
MERCS

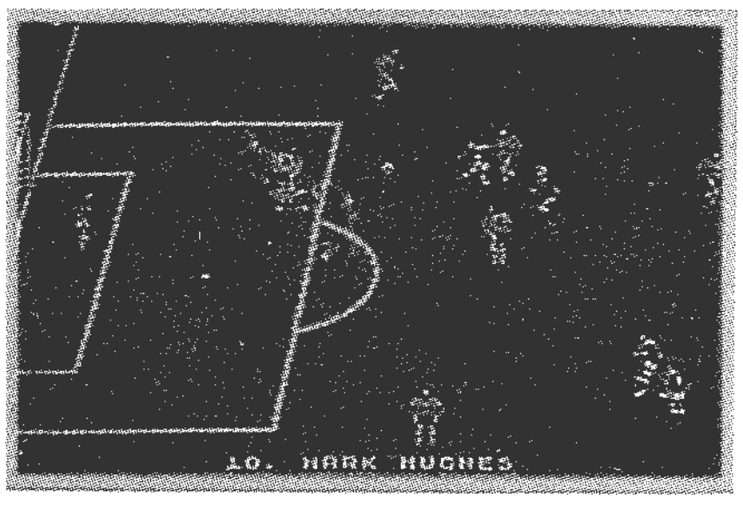
ARCADE

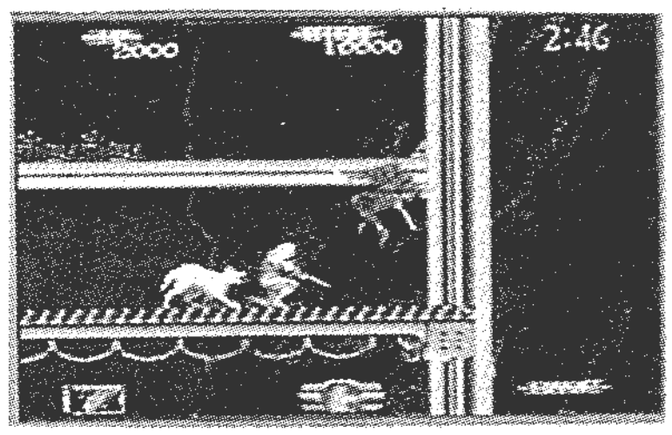
COMMODORE

Otro "**Commando**" doble para sacarle el jugo: Jeeps, aviones, tanques y todo lo que imaginás en una guerra de aquellas. Muy divertido. Especial para fanáticos del Joystick.

el **Emilyn Hughes** o el **Microprose Soccer** no tenían rival, vayan descartando la idea porque al fin ha llegado.







DREAM T. BASQUET

DEPORTIVO

COMMODORE

Deporte de alto nivel. Se diferencia de los demás por las opciones de práctica variadas que tiene. Buen simulador deportivo.

MANCHESTER UNITED 2

DEPORTIVO

COMMODORE

Para los que les pareció difícil el primero con este jugarán más fácil y con mayor velocidad que en el anterior. Los gráficos son excelentes así como el sonido. Los que creían que

DYTER 07

ARCADE

COMMODORE

Y llegó hasta nuestras pantallas otra nave que debe esquivar misiles aliens de todo tipo y marcianos por doquier. Bastante ágil y buenos gráficos.

PANG

INGENIO

COMMODORE / PC / AMIGA

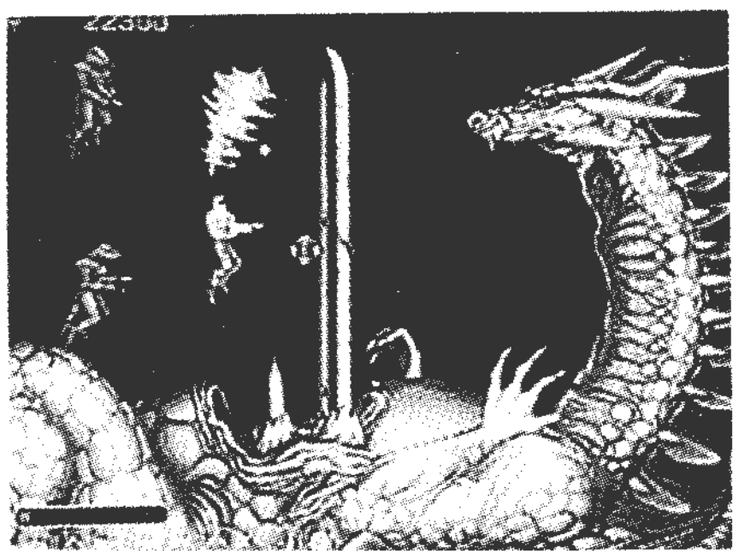
Excelentísimo Sr. Juego. Sin palabras. Un juego repleto de creatividad y con una gran cuota de ingenio. Excelentes gráficos y mucha acción.

3D POOL II

DESTREZA

COMMODORE

Tiza en mano y cuidado con el paño son las consignas que **3D POOL II** nos marca para poder disfrutar al máximo este excelente pool. Fabulosos gráficos y muy fácil de usar.



Graf: 8 Mov:: 7 Son: 6 Adic: 8
Valoración total: 62 %

TERMINATOR

Arcade 3D

Pc

Afortunados los poseedores de una PC con disco rígido y monitor **EGA** o **VGA** porque solo ellos podrán disfrutar de este fabuloso programa. El juego consiste en lo siguiente, esta vez no seremos un héroe encargado de alguna justa causa sino todo lo contrario, encarnamos a un T-1000 (primer modelo de terminators)que está encargado de la poco importante misión de destruir a la humanidad. Es una delicia de sadismo ver como caen bajo nuestros disparos todo tipo de organismos humanos. Y eso no es todo, también podremos hacernos de

un automóvil y recorrer así mucho más facilmente las calle de la ciudad en busca de armerías donde reponer nuestro arsenal. Todo esto desde una perfecta vista tridimensional a lo **DIE HARD** En todos los sentidos excelente.

Graf:9 Mov:10 Son:8 Adic:10
Valoración total: 92%

MONTY PHITON'S FLIYNG CIRCUS

Arcade

Virgin/Mastertronics

Pc, Amiga, Commodore, Spectrum

Juegos raros, si los hay, pero pocos como éste. En base a varios arcades simples se armó este programa que según el manual del juego controlamos a un tal Mr DP. Gumpy, y como es fácil comprender, tendrás que reunir las cuatro piezas de su cerebro. El desarrollo del juego consiste en ir participando en distintas partes de juegos clásicos arcade donde iremos reuniendo lotes de mortadela que serán cambiados por partes de nuestro cerebro si hemos llegado a la cantidad solicitada (16 por nivel) Un divertido juego en donde nos olvidamos por un tiempo de intrincados acertijos y de complicados controles agarrando fuerte el joystick y divirtiendonos de lo lindo.

Graf:8 Mov:7 Son:7 Adic:8
Valoración total: 75%

EYE OF BEHOLDER

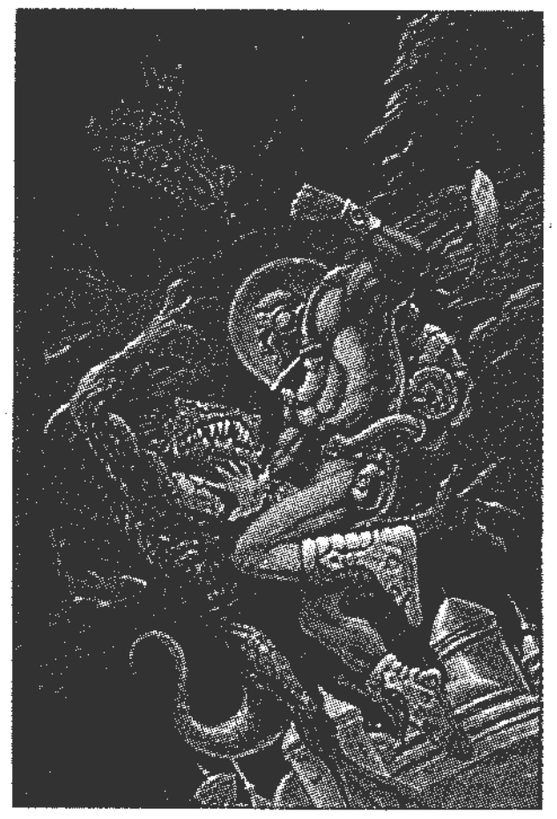
RPG

SSI

Pc, Amiga

Siguiendo el estilo de **Elvira** nos llega de parte de SSI (expertos en esto de los RPG) este fabuloso Role. Esta vez nuestro equipo ha sido enviado a la ciudad de Watch a investigar un extraño resurgimiento de las fuerzas del mal proveniente de de los subterraneos de la ciudad, exactamente de otra ciudad a la que se creía desaparecida, la ciudad de Waterdeep (Aguaprofunda, en castellano). Todo esto fue iniciado por la aparición de un misterioso panfleto pegado en todas las puertas de la ciudad en donde se da un ultimátum a Watch obligándola a rendirse a la soberanía de Waterdeep. Nosotros

acompañados de nuestro grupo nos internaremos en las profundas alcantarillas de Watch para encontrar Waterdeep e intentar destruir al mal que surge de ésta. Un perfecto juego para los amantes de los Dungeons&Dragons y para los que se quieren iniciar en este maravilloso mundo. Un sobresaliente para los



gráficos y el sonido (son ambos una obra de arte)

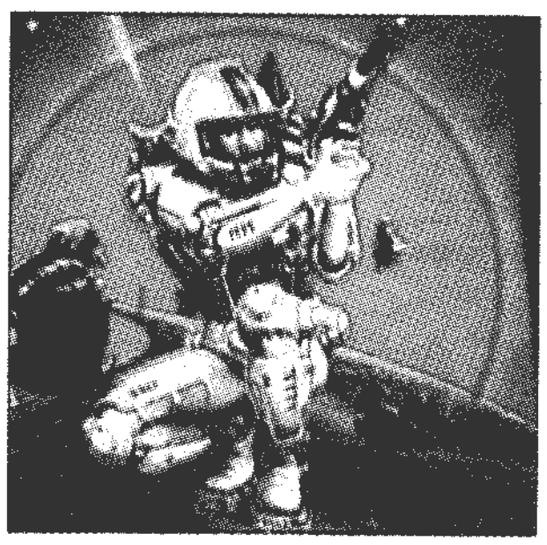
Graf:10 Mov:7 Son:10 Adic:9
Valoración Total: 90%

OPERATION STEALTH

Aventura Gráfica

Delphine

Pc, Amiga



Al fin usuarios de PC alégrense pues llegó esa maravilla de las aventuras gráficas que se dió por llamar Operation Stealth pero esta vez como la versión nos ha llegado de otros lares (EEUU para ser exactos) el nombre fue cambiado un poquitito, escuchen (¡Bah!, lean) haber si les suena a algo conocido, **James Bond** 007 & the Stealth Affaire. Para que seguir gastando tinta si ya todos sabemos lo genial que está el programa, así que salgan corriendo a buscarlo.

Graf:10 Mov:9 Son:8 Adic:10
Valoración Total: 95%

RISE OF THE DRAGON

Aventura Gráfica

Dinamyx/Sierra

Pc

Alguna ciudad en el futuro, en algún lugar de los EEUU, un diabólico capo maffia chino se esta encargando de distribuír un extraño virus que ataca las células orgánicas produciendo abominables mutaciones en los cuerpos que son atacados. Todo comienza con la distribución de un nuevo alucinógeno de aplicación cutánea, primer producto atacado por el virus. Muere la hija del comisionado atacada por la droga adulterada y por cuestiones de reserva somos citados por el mismo jefe de la policía para investigar el crimen extraoficialmente. Perfecta ambientación principalmente en los gráficos de los suburbios de la ciudad, en el realismo de las acciones a realizar, todo esto acompañado de un excelente sentido del humor. Desafortunadamente este juego es para un grupo por ahora bas-

tante selecto de personas puesto que funciona sólo en una placa **VGA** y ocupa 7 discos de alta densidad (aproximadamente 9 MBytes), pero no se decepcionen pues se corren rumores de que anda dando vueltas una versión para placas de menor resolucion que la **VGA** (Hércules, EGA y CGA).

Graf:10 Mov:10 Son:7 Adic:8
Valoración Total: 87%

JET FIGHTER II

Simulador de Vuelo

Pc

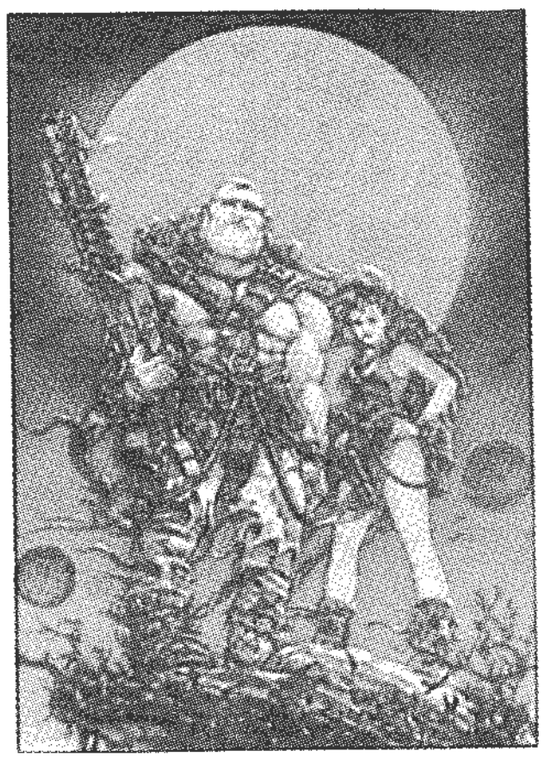
Para los que creen haber visto todo en materia de simulaciones llega **JET FIGHTER II** tapando un montón de bocas que decían que en la materia no

FLOPPY COMPUTACION

JUEGOS PARA PC, COMMODORE, AMIGA
Y TODAS LAS MARCAS.
Manuales con Instrucciones para juegos
Shareware

... Cuando vayas a Mar del Plata visitanos ...

Como siempre y desde 1985 en ALVARADO 2937 - Mar del Plata



podía realizarse nada nuevo. Tenemos una de las más increibles simulaciones jamas vistas, el realismo es tal que a veces llegamos a marearnos. Bueno, basta de elogios y describamos el programa en sí, nos situamos a bordo de un **F-14**, **F-16**, **F-18** o **F-23** , según la misión, y estamos encargados de cumplir distintas misiones en un mundo en donde acaba de estallar la tercera guerra mundial. Es increíble ver como cambia el nivel de luz y sombras en nuestro alrededor a medida que van pasando las horas del día. Bueno ya me estoy entusiasmando de nuevo y voy a ponerme pesado con los elogios, si quieren saber lo que es volar verdaderamente una de estas máquinas: ni duden en llevarse este maravilloso programa.

Graf:9 Mov:10 Son:9 Adic:10
Valoración Total: 95%

EXTREME

Probe

Spectrum

Arcade

De los creadores de programas con mas colorido para Spectrum (Ninja Turtles, Savage, Golden Axe) nos llega este programa que continúa con la linea de calidad que Probe impone a sus programas. En el juego nos transformamos en un super-robot que con su arma y su transporte oruga tratará de eliminar a los cientos de enemigos que tratan de dominar la tierra una vez más. No es original pero tiene calidad.

Graf:9 Mov:8 Son:7 Adic:9
Val:89%

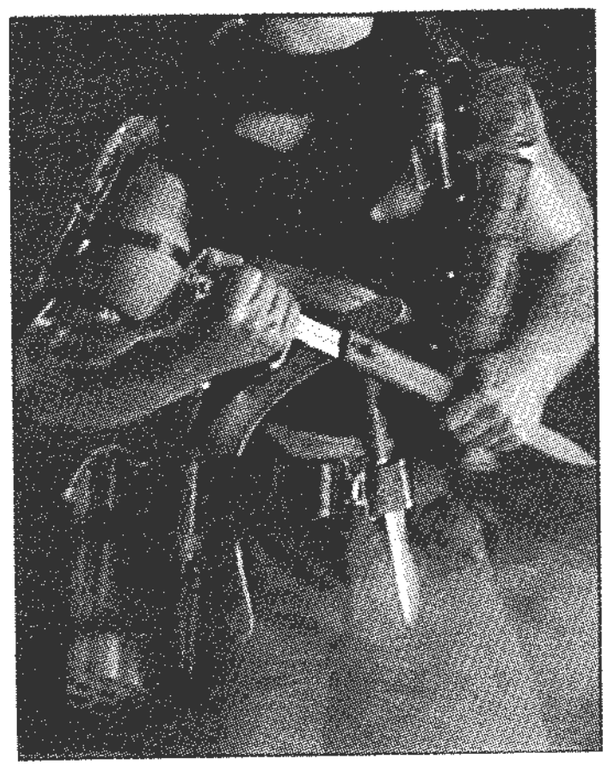
DONALD Y EL ALFABETO MAGICO

Disney/Titus

Spectrum

Educativo

Los señores de Disney parecen haberse acordado de los usuarios pequeños de Spectrum y nos presentan un programa con el pato Donald que va a ayudar a nuestros hermanos menores a aprender el abecedario. No se puede decir mucho de un programa



asi aunque hay que destacar esta iniciativa de las compañías de soft que aparte de producir violentos arcades se acuerdan de los más pequeños.

Graf:8 Mov:7 Son:7 Adic:8
Val:87%

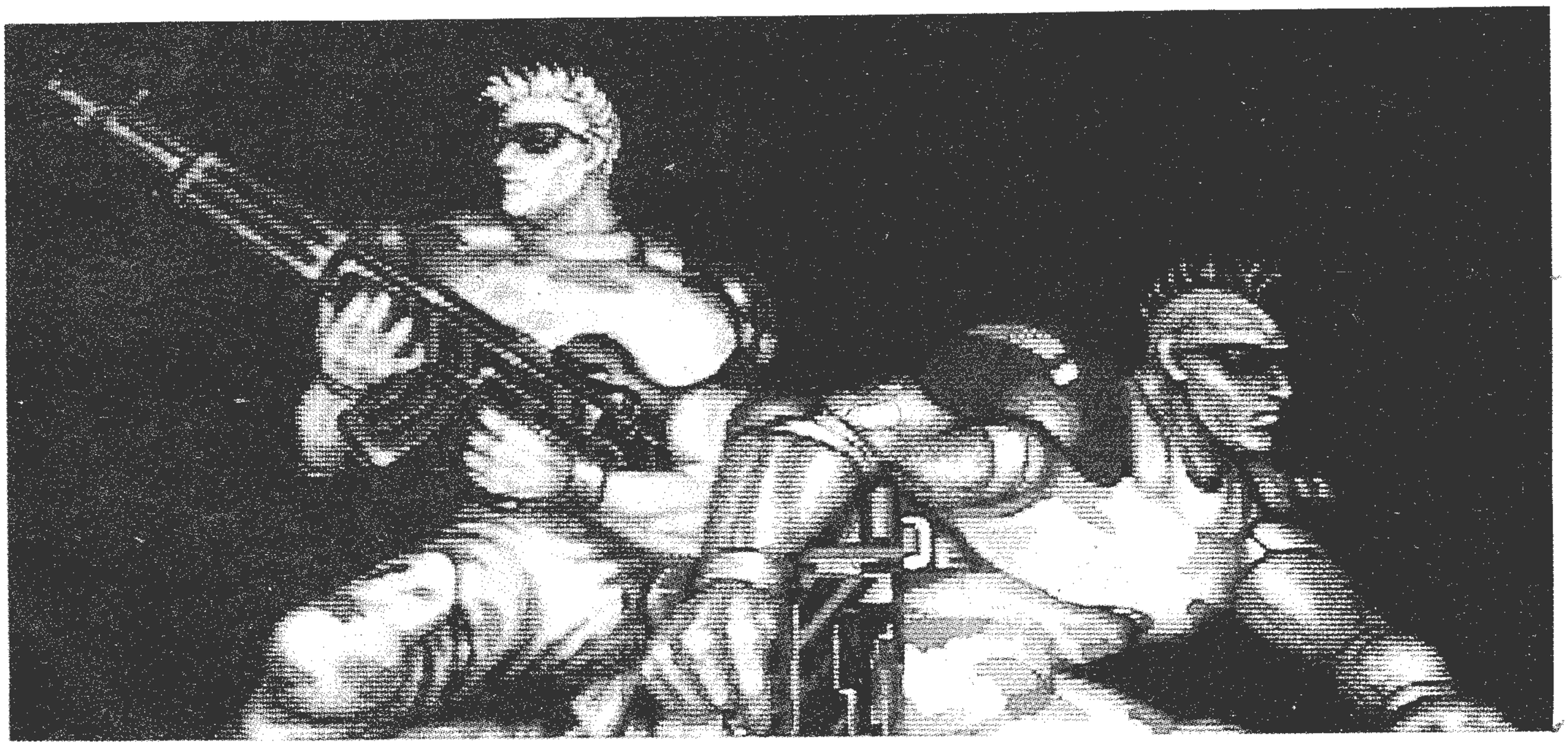
STAR BOWLS

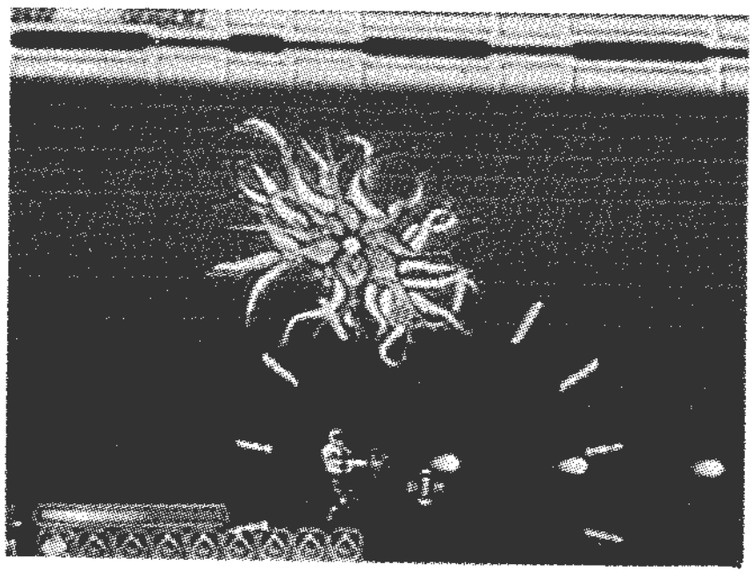
Zigurat

Spectrum

Arcade

Los más viejos recordarán que allá por el '86 (cuando ganamos el mundial!) aparecía por el mundo del soft un programita que causaba tal adicción y estaba tan bien hecho que sorprendía. Esta segunda parte nos lleva a otra base nuclear a desactivar unos reactores nucleares antes de que





comiencen a causar problemas. Como segunda parte no esta mal.

Graf:8 Mov:8 Son:7 Adic:9
Val:76%

SKULLS & CROSSBONES

Domark

Amiga

Arcade

La conocida máquina de Atari por fin ha sido trasladada a nuestras computadoras por Tengen. En el mismo, adpatamos el papel de un pirata ansioso por conseguir un botín y riquezas que no durará un momento en lanzarse al ataque de barcos y fortalezas y de paso, encontrar al brujo que le quitó lo poco que tenía.

Graf: 8 Mov:: 7 Son: 6 Adic: 8
Valoración total: 62 %

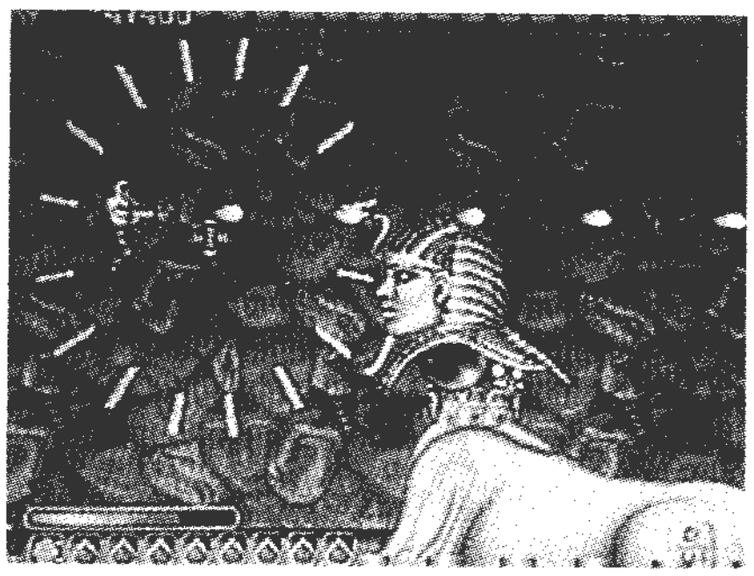
SWITCHBLADE

Gremlin

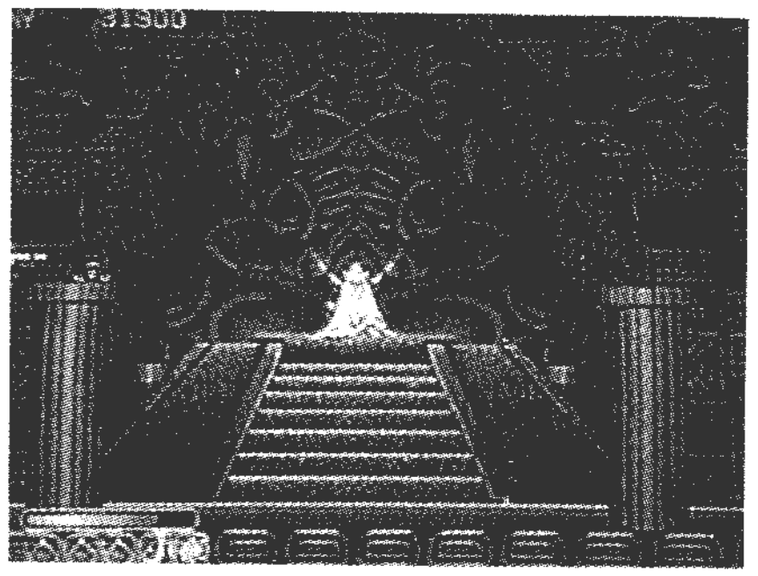
Spectrum

Arcade

¡Por fin!. Después de esperar tanto, los usuarios de Spectrum podemos disfrutar de las aventuras de Hiro, el pariente lejano de Rick Dangerous. El juego, como hemos comentado en alguna ocasión es un clásico arcade de plataformas, niveles, espadas, monstruos y artes marciales en el que debemos juntar las 16 partes de una espada y enfrentarnos al malvado de



turno. Excelente.



Graf: 9 Mov: 7 Son:7 Adic:10
Valoración total: 87%

BATTLE COMMAND

Ocean

Amiga

Simulador

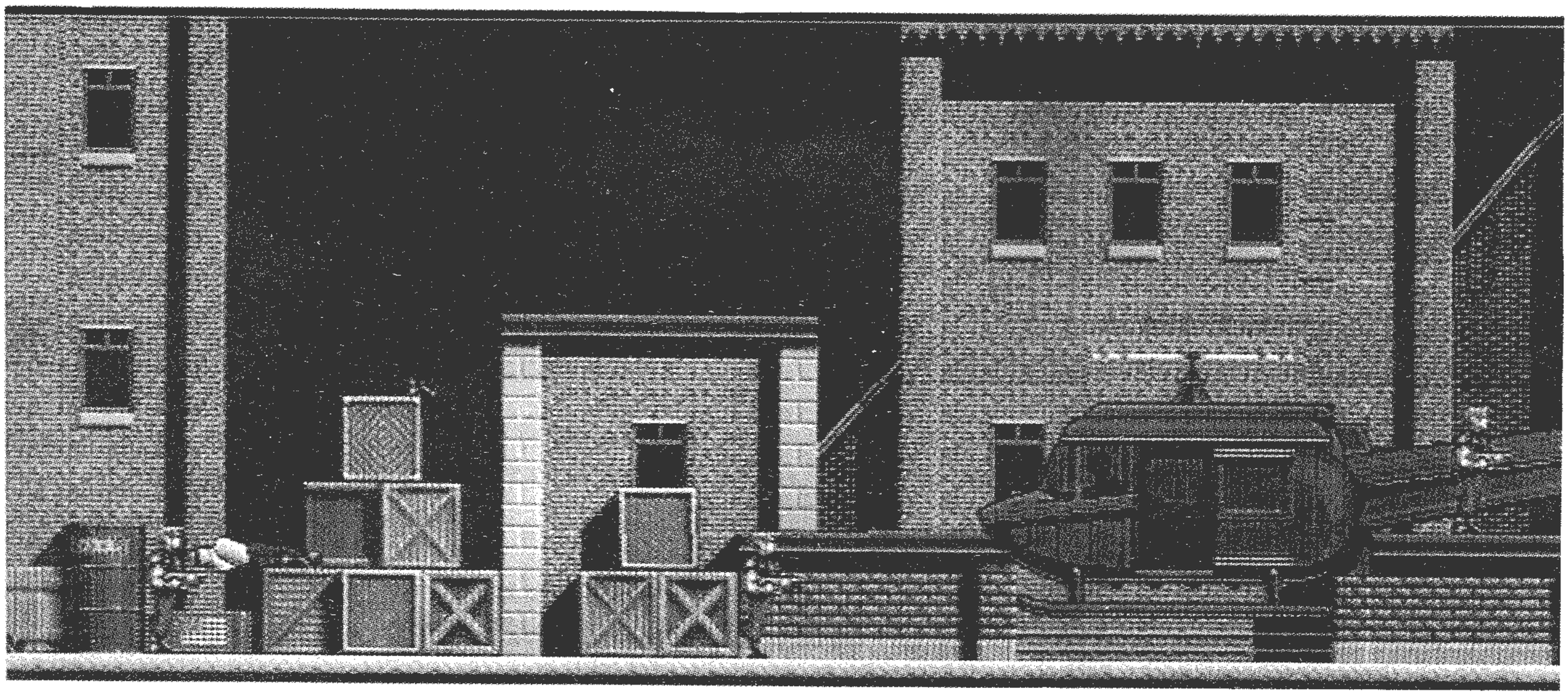
Un poco tarde, pero no importa. Para los que todavía no conozcan este programa les diremos que se trata de un simulador para principiantes que nos va a introducir en el mundo de estos complejos juegos. Tenemos un tanque que será lanzado en paracaídas en un punto clave y deberá atravesar territorio enemigo para des truir un objetivo y dirigirse al punto donde el helicóptero lo recogerá. Buenísimo.

FLOPPY DISKS

JVC®

CONSERVA TUS JUEGOS EN UN SOPORTE DE ALTA CALIDAD

5 1/4 DS DD
3 1/2 DS DD
3 1/2 DS HD
5 1/4 DS HD
(CAJA X 10)



Graf: 8 Mov: 8 Son: 6 Adic: 9
Valoración Total: 92%

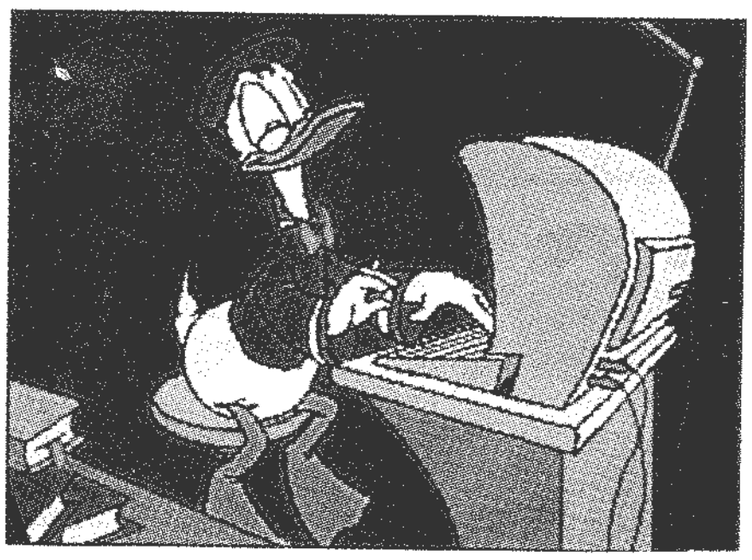
SUPERCARS 2

Gremlin

Arcade Automóviles

Amiga

Si la primera parte de este juego pasó desapercibida, no creemos que ocurra lo mismo con esta, ya que la calidad que le han puesto es inmensa. El juego en ciertos momentos parece real por la calidad de los gráficos. Sólo el movimiento no es lo deseado, pero igual es bueno.



Graf: 8 Mov: 7 Son: 8 Adic: 9
Valoración total: 88%

THE PLAGUE

Innerprise

Arcade

Amiga

De los creadores de Battle Squadron, nos llega ahora este "The Plague". El juego está en los moldes más clásicos de los arcades: el scroll horizontal. Controlamos un guerrero que con su arma deberá eliminar a los integrantes de una plaga galáctica que ha invadido el planeta.

Graf: 9 Mov: 8 Son: 8 Adic: 7
Valoración Total: 63 %

RBI BASEBALL II

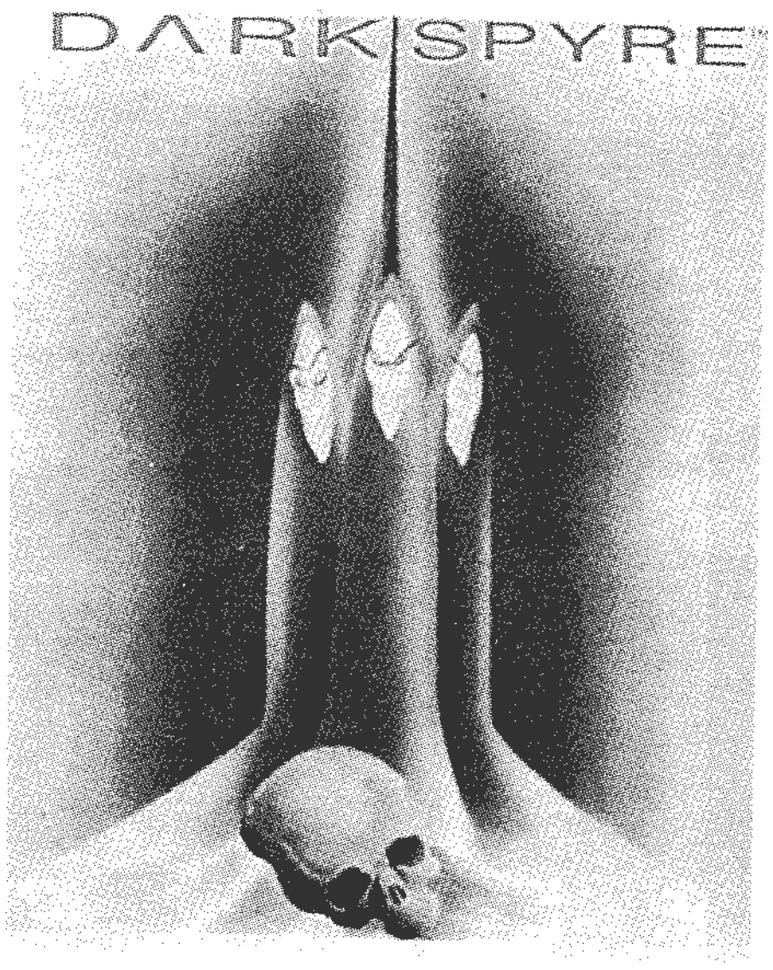
Tengen Domark

Deportivo

Amiga

Directo desde los videos nos llega esta conversión de Tengen que nos mete dentro del desconocido (para nosotros)deporte del baseball. El juego reproduce fielmente todos los movimientos de los jugadores, los golpes de bate y hasta el marcador de puntos. Para los que no conocen el baseball, una buena oportunidad para hacerlo.

Graf: 9 Mov: 8 Son: 8 Adic: 9
Valoración Total: 90%



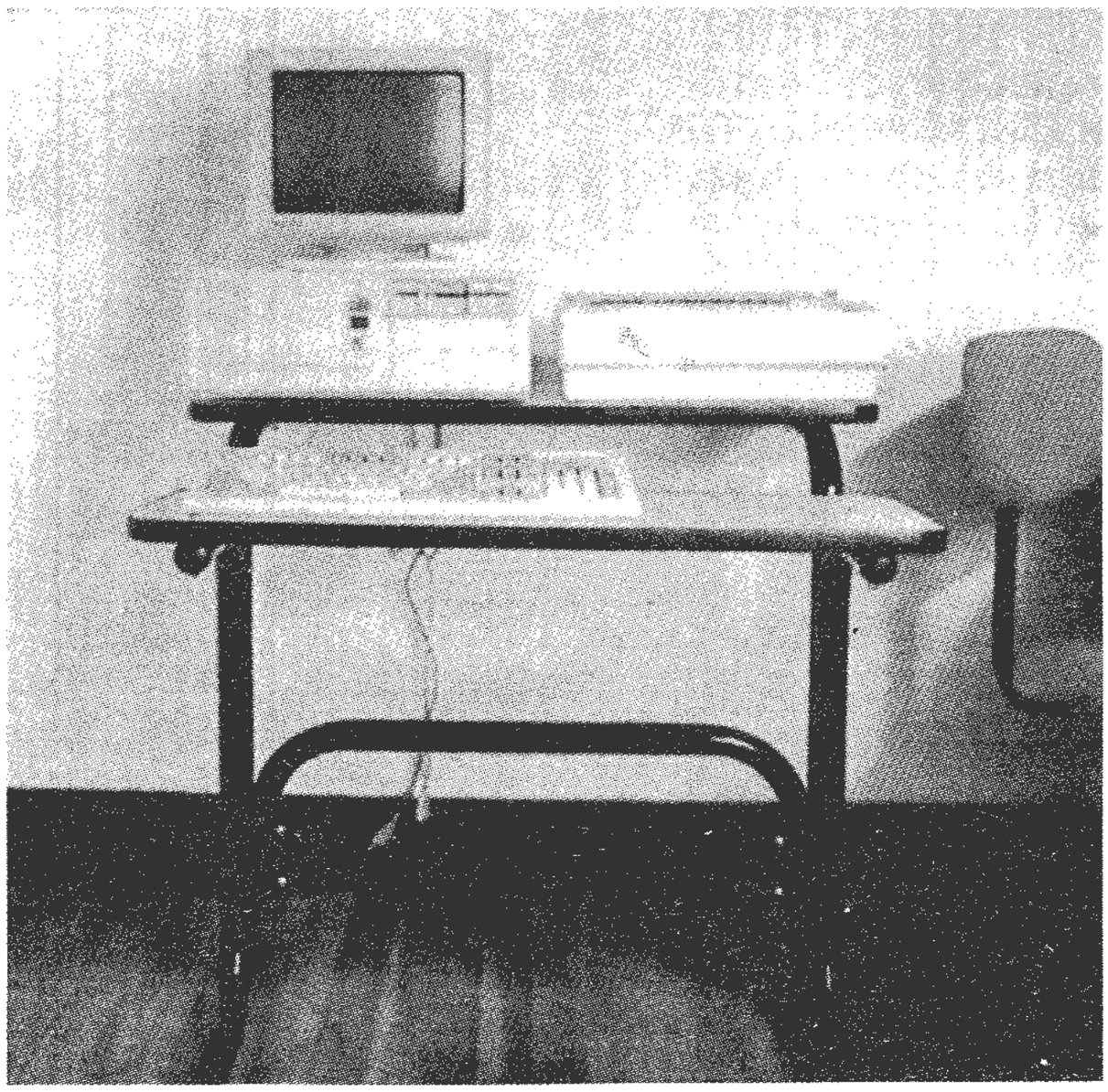
Nashua®
DISKETTES

* Nashua tiene el respaldo de 20 años de experiencia fabricando discos magnéticos.
* Nuevo envase con código de búsqueda en colores.
* Diskettes de alta densidad diferenciados en color para su mejor identificación.
* Cada diskette de 3 1/2 pulgadas es envasado individualmente al vacío.
* Control de calidad que garantiza funcionamiento libre de errores

Pida mucho más, Pida Nashua... y experimente la diferencia.

DATA MEMORY

Importador y
Distribuidor Oficial de
NASHUA CORPORATION



MESA DE COMPUTACION

U$S 79

REAL TIME
Software

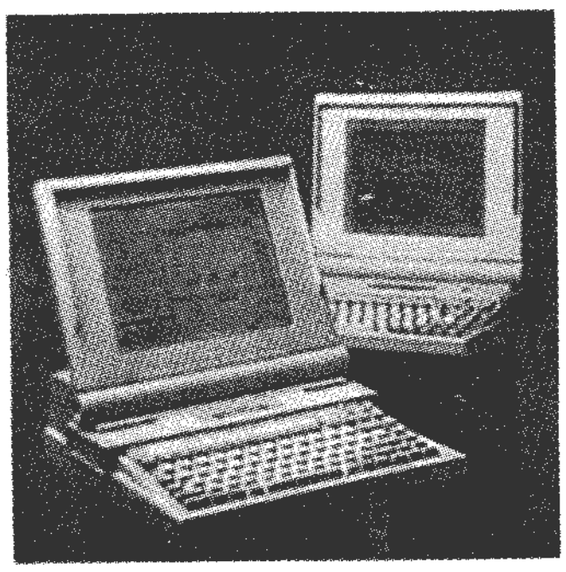
PARA TODO TIPO DE COMPUTADORAS

AV.SANTA FE 2450 L.93 2ºPISO GALERIA
LAPRIDA 165 LOCAL 31 L DE ZAMORA
TEL. 821-9438 83-1391 826-6257

AS EASY AS

SEGUNDA PARTE DEL CURSILLO DE AYUDA

Continuando con el artículo iniciado el número pasado nos encontramos nuevamente frente a las pantallas de nuestros monitores con nuestra planilla de cálculo. En este número intentaremos explicar las funciones que más potencia le dan al programa tales como los **Macros**, las operaciones con matrices y la generacion de gráficos. La última opción que habíamos visto era **Range**, las opciones siguientes son



CopyCell y **MoveCell** y sirven respectivamente para copiar y mover celdas sin hacer nada más que esto. Luego tenemos:

LA OPCION Array

Desde aquí se nos permite trabajar con partes de la planilla en formato de matrices seleccionándolas de la misma manera que la opción **Range**. Las opciones son las siguientes:

Add: Suma dos matrices depositando el resultado en otra.

Substract: Resta dos matrices y al igual que Add deposita el resultado en una tercera

Multiply: Idem a las dos opciones anteriores pero multiplicando.

Invert: Invierte una matriz, o sea divide 1 sobre cada uno de sus celdas.

Transpose: Hace la transpuesta de una matriz, o sea transforma sus columnas en filas y sus filas en columnas.

E-solve: Transforma una matriz en un sistema de ecuaciones y lo resuelve si tiene soluciones posibles.

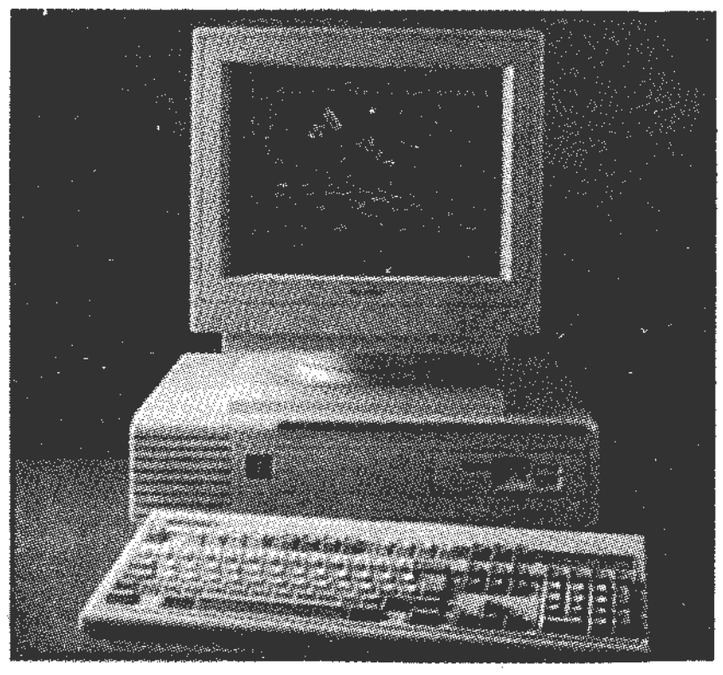
LA OPCION Data

Entramos en este menú a una de las posibilidades más asombrosas de una hoja de cálculo y es la de poder tratar a cada una de sus celdas como campos de una base de datos. Dentro de este menú tenemos las siguientes opciones:

Fill: Llena un rango de celdas con una serie de valores especificando el valor inicial y el incremento

Parse: Convierte toda cadena de caracteres encontrada en un rango de celdas en fórmulas. (Nótese que parse en inglés significa traducir)

Question: Desde aquí podemos acceder a un grupo de celdas como si fueran campos de una base de datos por medio de un criterio de búsqueda



predefinido.

Sort: Ordena un rango de celdas de manera ascendente o descendente por medio de hasta 2 claves de ordenación.

Table: Permite extraer una serie de valores en formato de tabla para su fácil visualización

REAL TIME Software

IMPRESORAS

PANASONIC-EPSON-CITIZEN

TODOS LOS MODELOS Y TAMAÑOS DE CARRO

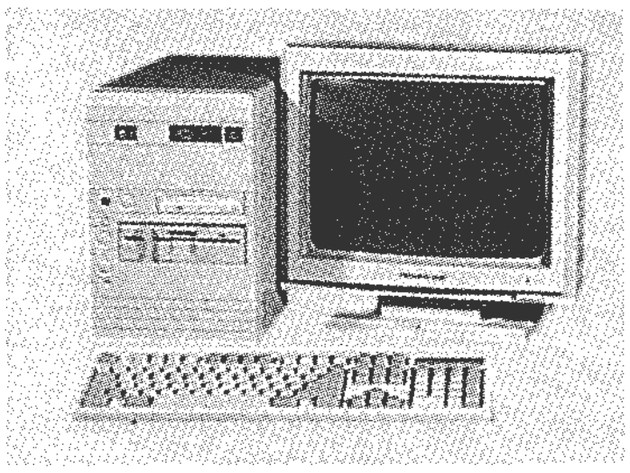
SERVICE EXCLUSIVO

AV.SANTA FE 2450 L.93 CAP. 821-9438 83-1391

LAPRIDA 165 L.31 L.DE ZAMORA 245-6549

GoalSeek: Calcula el valor necesario de una celda para alcanzar un valor predefinido

Regress: Calcula una serie de valores estadísticos en base a la entrada de un rango que será el eje X y otro rango que será el eje Y.



LA OPCION File

Vamos a describir ahora todas las funciones referente al archivo de nuestras planillas.

Retrieve: Carga una planilla con todos sus macros asociados

Store: Salva la planilla en que estamos trabajando en ese momento en un archivo cualquiera a nuestra eleccion. Esta opción es muy útil para copiar nuestra planilla a otra para hacer modificaciones momentaneas.

Merge: Mezcla una planilla o parte de ella con otra que cargaremos desde algún periférico exterior.

Xport: Exporta planillas o rangos en distintos formatos para ser utilizados desde otras utilidades

Import: Importa texto que se insertará en formato de etiquetas o valores.

Erase: Borra un archivo

List: Muestra un directorio de todos los archivos que seleccionemos.

Dir: Setea el directorio por default para todas las operaciones de disco.

Option: Con esta opción podemos setear un modo de grabación de las planillas de manera que omita las celdas en blanco de manera que ocupen menos espacio.

LA OPCION Graphics

En este menu se veran volcados todos nuestros trabajos a un formato mucho mas comprensible, o sea al formato de gráficos.

Type Tenemos 5 tipos de gráficos que son los siguientes:

-Líneas (Line) -Barras (Bar) -Torta (Pie) -Puntos (X-Y0 -Barras encimadas (Stack)

X: Define un rango de valores que serán los valores del eje x

A....F: Permite definir una serie de valores para el eje y puede representar varias series a la vez.

Options: Desde aquí podemos setear todas las opciones gráficas que hacen a la representación en pantalla en sí, tanto como títulos de las series y ejes, colores, fonts, etc.

Reset: Permite resetear (poner a cero) todas o algunas de las series o valores de los ejes.

Name: Todo gráfico se guarda junto con la planilla bajo un nombre y será salvado junto a la misma. Bajo este nombre se puede invocar el grafico en cualquier momento, desde esta opción podemos renombrar, invocar, borrar y mezclar un gráfico.

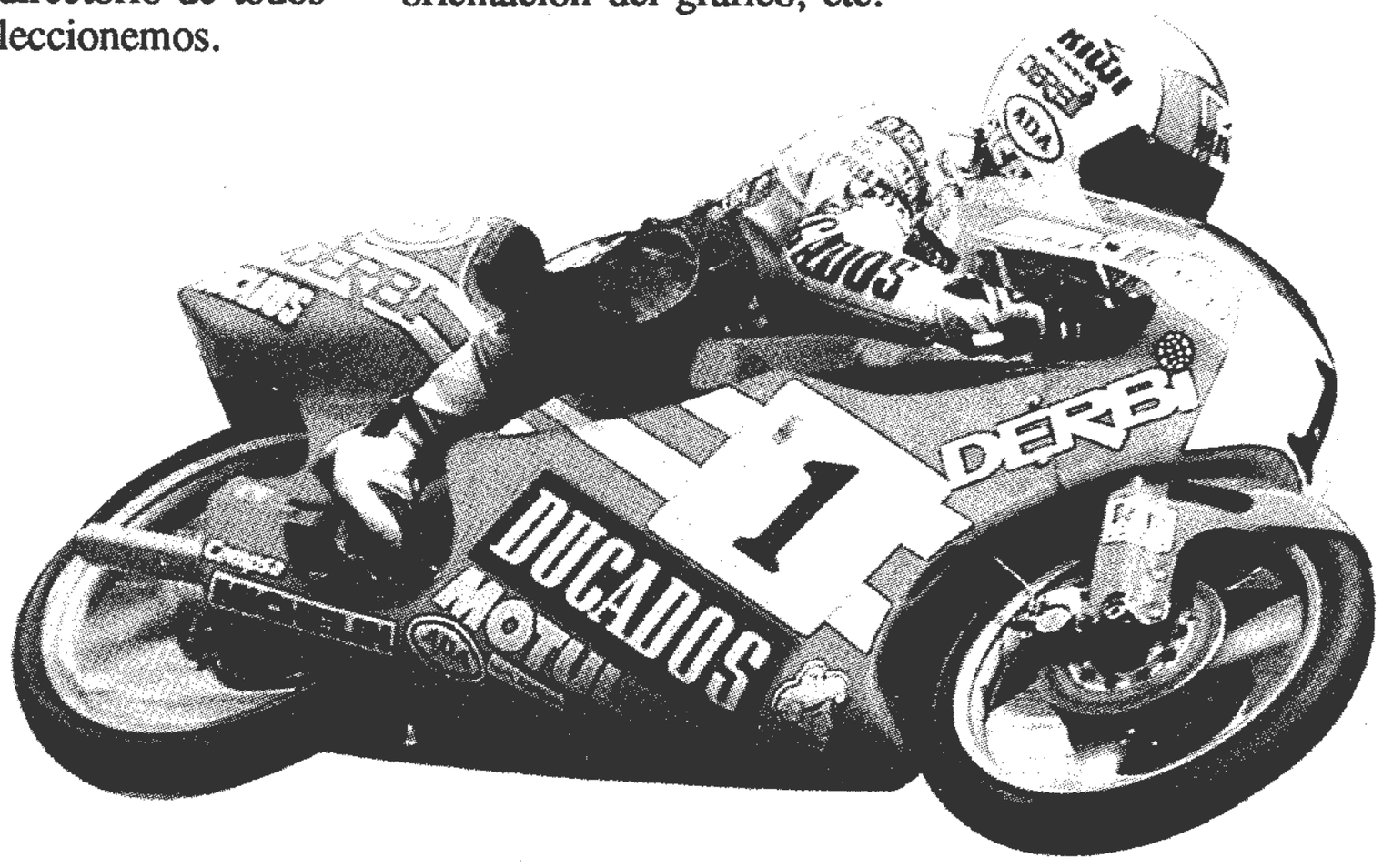
View: Aquí es donde vemos el gráfico como saldrá luego en nuestra impresora o plotter.

Plot: Ajusta la impresora o plotter seteando el tamaño de la hoja, la orientación del gráfico, etc.

LA OPCION Print

Al igual que la opción anterior pero esta vez orientado a la impresión de las planillas o parte de ellas. Podremos setear tanto márgenes, cabecera o pie de página como elegir el tipo de impresoras que tengamos.

Nos queda describir lo que es un macro, bueno un macro es una serie de celdas donde se escriben una cantidad de comandos propios de la planilla de manera que se facilitan las cosas cuando necesitamos repetir una tarea., o sea, es lo que hace normalmente un programa. Si pulsamos F1 accederemos al menú de ayuda donde podremos ver una lista de todos los comandos macro con una breve descripción de lo que realiza cada uno. Así mismo aclaramos que éste curso no intenta ser un manual del programa sino una pequeña ayuda para que el usuario se introduzca en el manejo de una hoja de cálculo.

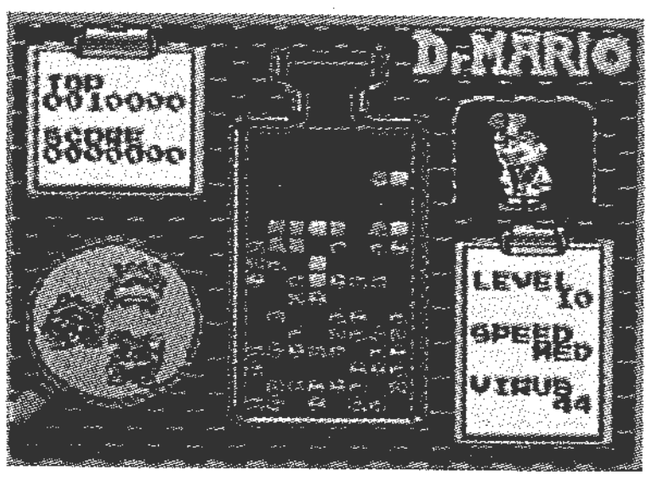


CONSOLAS

MARIO BROS TERMINO SUS CURSOS DE MEDICINA Y...

MARIO ATACA DE NUEVO

Dr.Mario es el regreso a la pantalla el personaje estrella de Nintendo. En sta nueva aventura no compartirá el apel estelar con su hermano Luigi, ni iquiera el juego tiene nada que ver on lo que suele ser habitual en los



ırcades que tienen a los Mario de ɔrotagonistas. Ahora nuestro amigo leva una bata blanca y ha decidido ledicarse a la medicina.

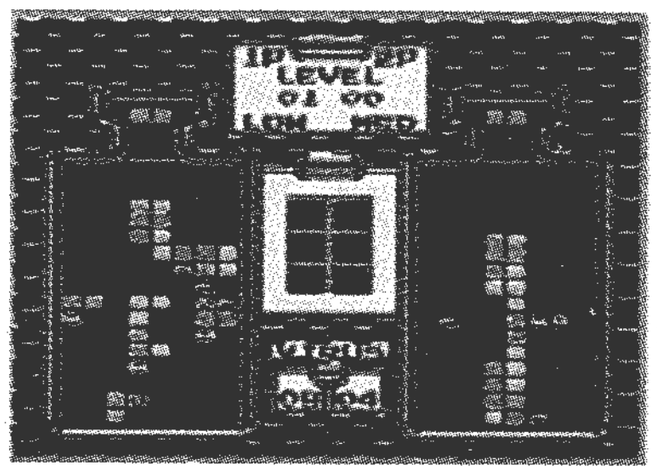
Con claras referencias al ar-chiconocido "Tetris", este nuevo juego para la Nintendo nos trae uno de los desafíos más divertidos con los que hayan tenido la oportunidad de enfrentarse. Mario, después de haber terminado la carrera de medicina, ha decidido salvar al mundo de la amenaza de una extraña infección. Para ello ha desarrollado unas nuevas píldoras vitamínicas que destruyen por completo a los gérmenes.

CONTRA EL MALVADO MICROBIO

Nuestra misión, como asistentes del eficiente Dr.Mario es colocar las cápsulas sobre los microbios para que éstas los eliminen. En la pantalla aparecerán un determinado número de "bichitos" colocados aleatoriamente, en proporción directa al nivel en que nos hallemos , desde la parte superior de la imagen, Mario nos irá lanzando píldoras. Cada una tiene diferente color, al igual que cada microbio, y deberemos rotarlas, como las fichas del "Tetris", de tal forma que consigamos que sobre cada germen caigan tres, momento en el que este pasará a mejor vida.

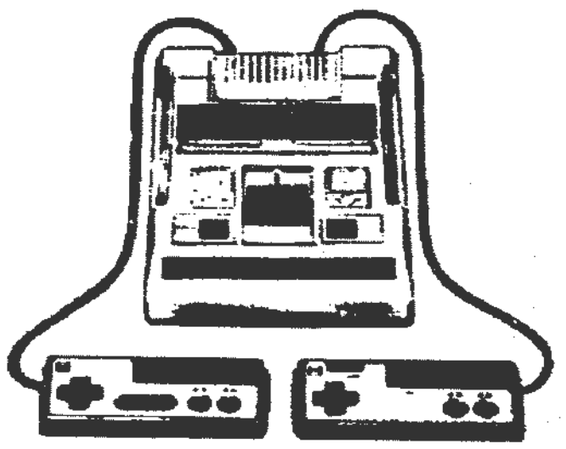
Habrá muchas piezas-cápsulas que caerán fuera y se podrán imaginar que si dejamos que alcancen la parte superior de la pantalla habremos terminado la partida. Pero no se preocupen, si en vez de tres del mismo color consiguen amontonar cuatro, estás se eliminarán entre sí, dejando un hueco para que puedan seguir jugando.

"Dr.Mario tiene muchos niveles de dificultad y permite comenzar en



cualquiera de ellos desde un primer momento. También incluye un modo para dos jugadores en el que quien llegue a cuatro victorias será campeón.

CONSOLAS



JOYSTICKS, JUEGOS Y FUENTE.

16 COLORES Y SONIDO

Nintendo®

¡FABULOSAS!

Y SI TE PARECE POCO, CONSULTA EL CATALOGO DE NUESTRO GAME CLUB EXCLUSIVO DONDE PODRAS ALQUILAR LOS MEJORES JUEGOS.

BATMAN
TIGER HELI
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
GALAGA
SUPER MARIO BROS
Y MUCHOS MAS

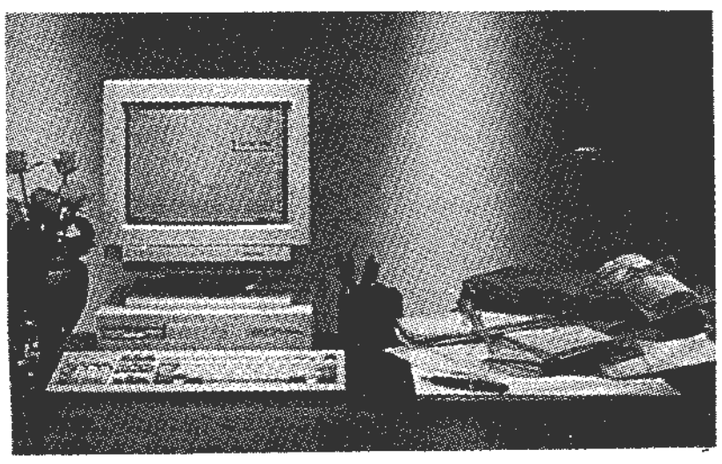
AV. SANTA FE 2450 LOCAL 82 PISO 3º
BUENOS AIRES TEL. 821-9438
LAPRIDA 165 LOCAL 31
LOMAS DE ZAMORA TEL. 245-6549

SHAREWARE

COMPASS

Administración de Base Datos

Programa interactivo de fácil utilización a través de menúes que permite definir bases de datos, cargar registros, modificarlos, deletearlos, imprimirlos, acceder a procesador de texto, manejar y visualizar



información de disco: espacio disponible, copiar archivos de un disco a otro, acceder temporariamente al **DOS** sin abandonar este programa, etc.

CONFIGURACIONMINIMA
VGA O TARJETA

COMPOSER

Musica

Es un simple editor de música que permite crearla e integrarla en un archivo batch o en un programa escrito en **Turbo Pascal**. Un piano visual se displaya y le permite registrar su música desde el teclado. Contiene 3 rangos de octavas y requiere algún conocimiento de terminología musical para crear música original. Incluye 11 canciones.

CGA

CURVE DIGITIZAR

Utilit Tipo Cad

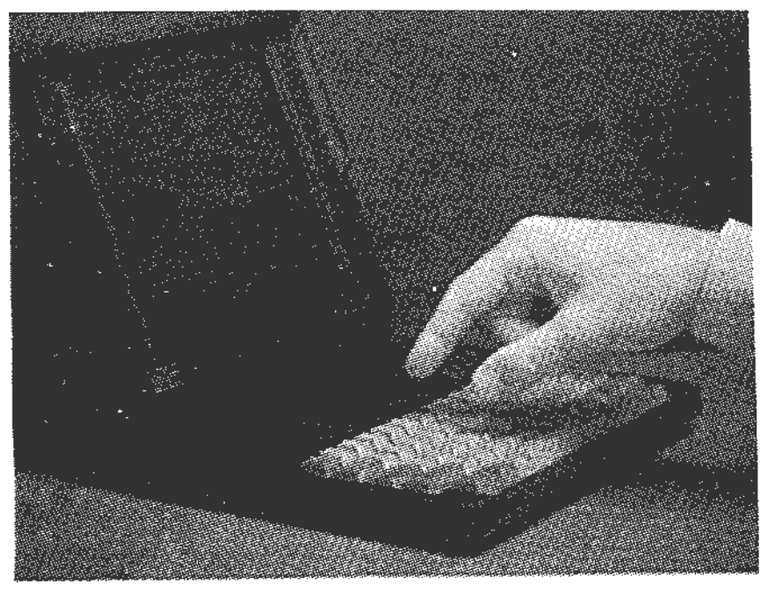
Este es un completo y profesional **CAD/CAM**de 2 dimensiones para su PC que incluye aparte de pantallas de ayuda y menúes de selección: control directo de impresora para alta resolución, líneas dobles, llenas y otras para una densidad seleccionada, escalado, rotación, cálculos de red y polígonos irregulares y una rutina de ploteo.

PLAQUETAGRAFICATIPOHERCULES

CURVEFIT

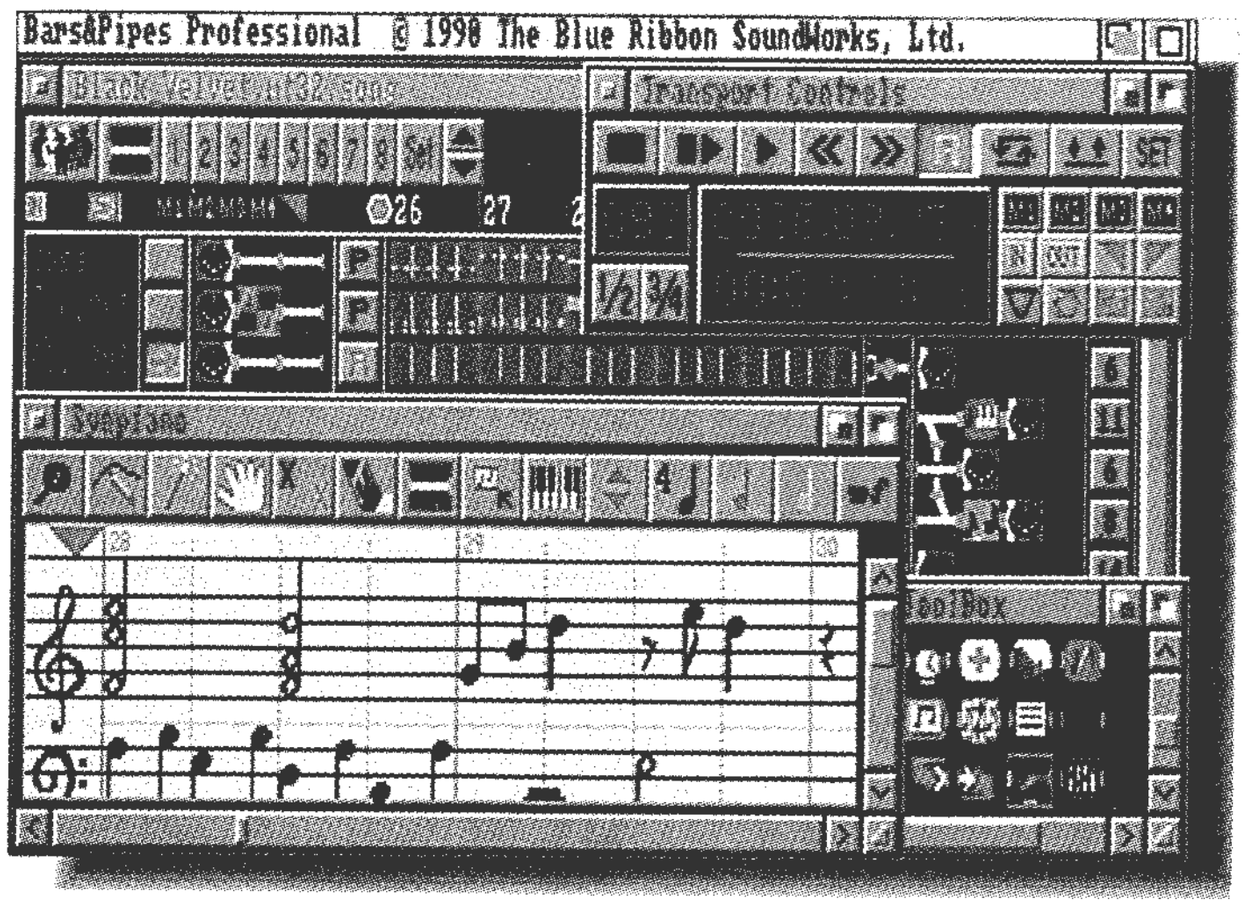
Funciones matemáticas

Si Ud. es un matemático o estudiante avanzado encontrará de utilidad a este programa que realiza cálculos de curvas para 25 tipos de ecuaciones diferentes. Puede realizar predic-



ciones de cualquier Y en las 25 ecuaciones y calcula residuales. No incluye gráficos.

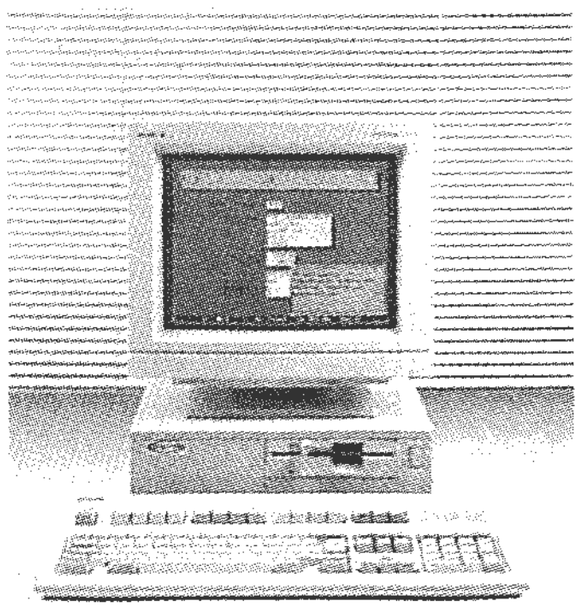
CONFIGURACION MINIMA



D.S.Z.

Comunicaciones

Implementa archivo de protocolo de transferencia de **ZMODEM**, posee avanzadas posibilidades de administración de archivos, como dos



niveles de recuperación y flexible selección de archivos a transferir. Transfiere archivos rápidamente, particularmente con buffers, modems, sistemas de tiempo compartido, etc.
MODEM

DBASE II PROGRAMS

PROG. DBASE II

Paquete de programas que trabajan bajo **DBASE II** que proveen administrador de mailings, generador de formas para cartas, rutina de back-up, rutina de librería, conversor de programas, programa de back-up, etc.
DBASE II

DELITE

BASE DATOS RELACIONAL

Este excelente programa que reside en memoria, permite acceder a diez distintas aplicaciones Dbase o compatibles desde editores de textos u otros programas. Listas, etiquetas, informes, "cut & paste" desde y hacia archivos co formato **DBF**. Uselo!
512K CON POCOS RESIDENTES CARGADOS

DESK TEAM

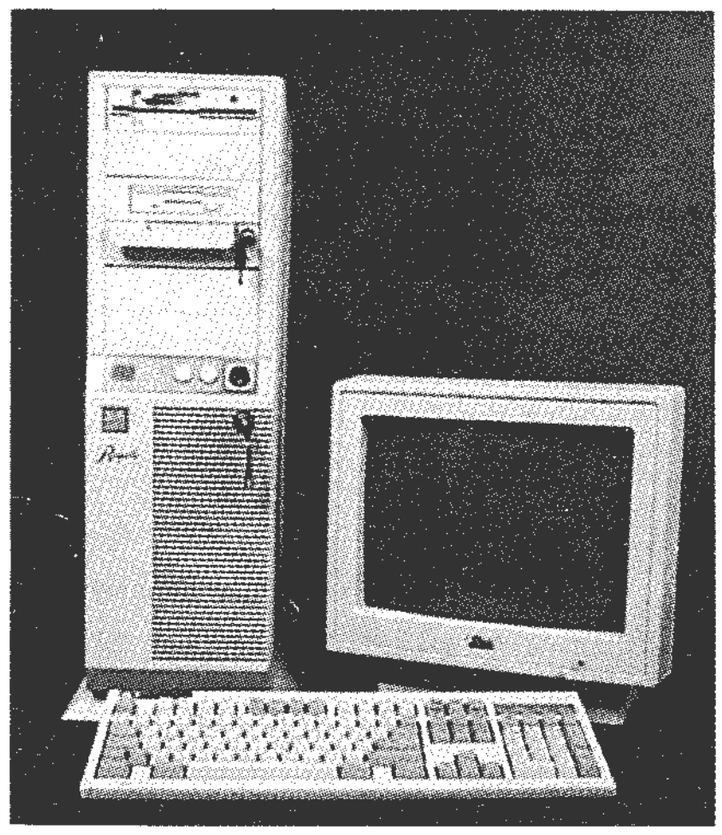
Utilitario de escritorio

Programa residente que le permitir acceder a funciones de reloj alarma, calculadora, libro de notas, calendario, libro de teléfonos, discado automático (si se cuenta con el modem correspondiente), etc. en cualquier momento. Además le permitir controlar la impresora y ejecutar comandos del **D.O.S.** mientras se están corriendo otros programas.
CONFIGURACION MINIMA

DESKCOM

Cal/agend/reloj

Este es un programa residente en memoria que provee muchas utilidades: menú definido por el

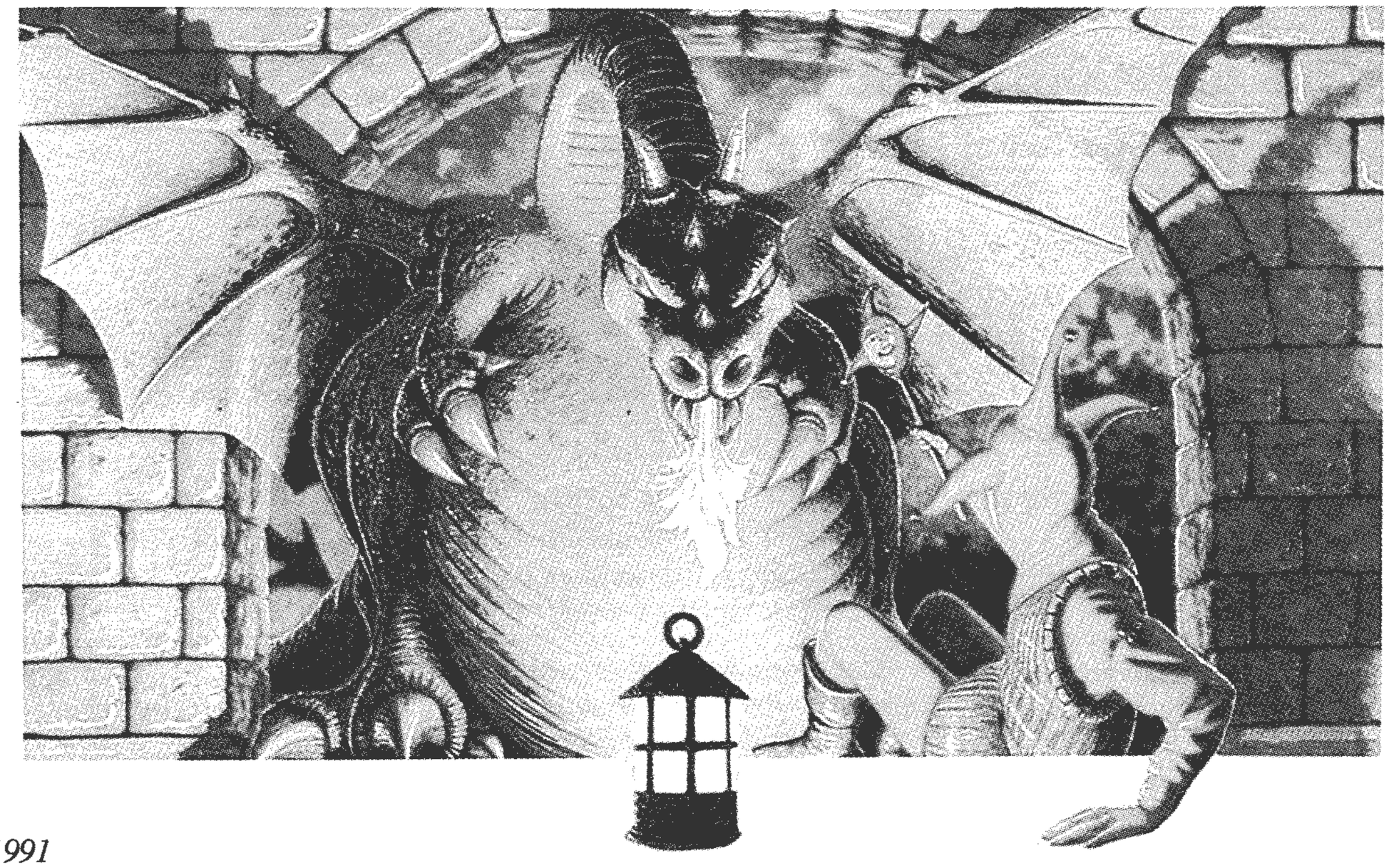


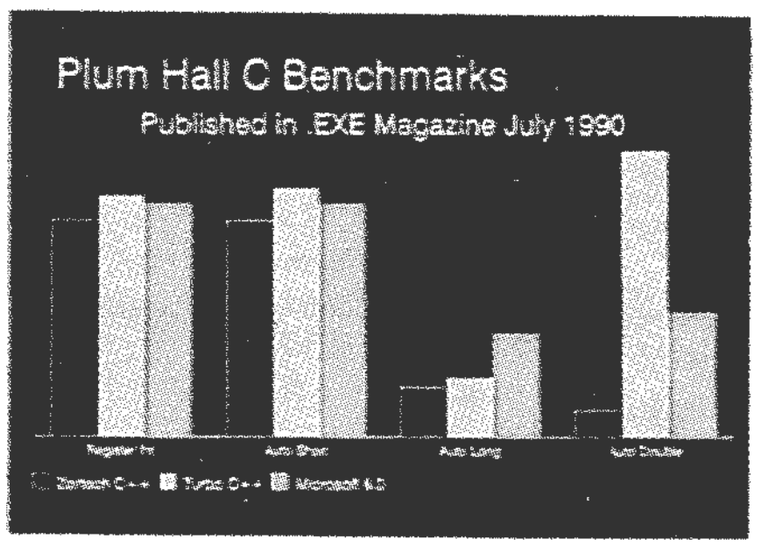
usuario, un editor de texto, calculador de fórmulas, calculador científico con funciones estadísticas y financieras, calendario y agenda, alarma, discado automático si se cuenta con el modem correspondiente, etc.
CONFIGURACION MINIMA

WORLD

Geografia

Programa de geografía que permite visualizar áreas según determinadas





coordenadas de longitud y latitud ingresadas, capitales de estados de USA, mapa-mundi, capitales nacionales y ubicación en mapas de distinta escala.

CONFIGURACIONMINIMA
SIMCGA

WORLD PROCESING

Proc Text Educ.

Procesador de texto educacional con muy fácil manejo de teclas y aprendizaje para los chicos que empiezan a conocer y a manejar sus primeras letras y a escribir sus primeras palabras.

SIMCGA

XANADU UTILITIES

Util. Archivos

Un conjunto de útiles programas que permiten por ejemplo, mostrar directorios en diferentes colores según la extensión de los archivos; displayar estadísticas de sus discos **RAM**; y encontrar rápidamente archivos en cualquier parte del disco incluyendo búsquedas dentro de archivos compactados.

DISCO RIGIDO

XXXPERT

Int. Artificial

Le permite crear programas de diagnóstico por preguntas y respuestas de ayuda para resolver problemas como sistema experto. Una vez que un set de reglas ha sido creado e ingresado en el sistema experto, éstas se aplican en el futuro para resolver problemas similares. El programa compilador de preguntas y respuestas **CONSULT**, puede ser ejecutado para que una persona pueda responder preguntas y efectuar decisiones.

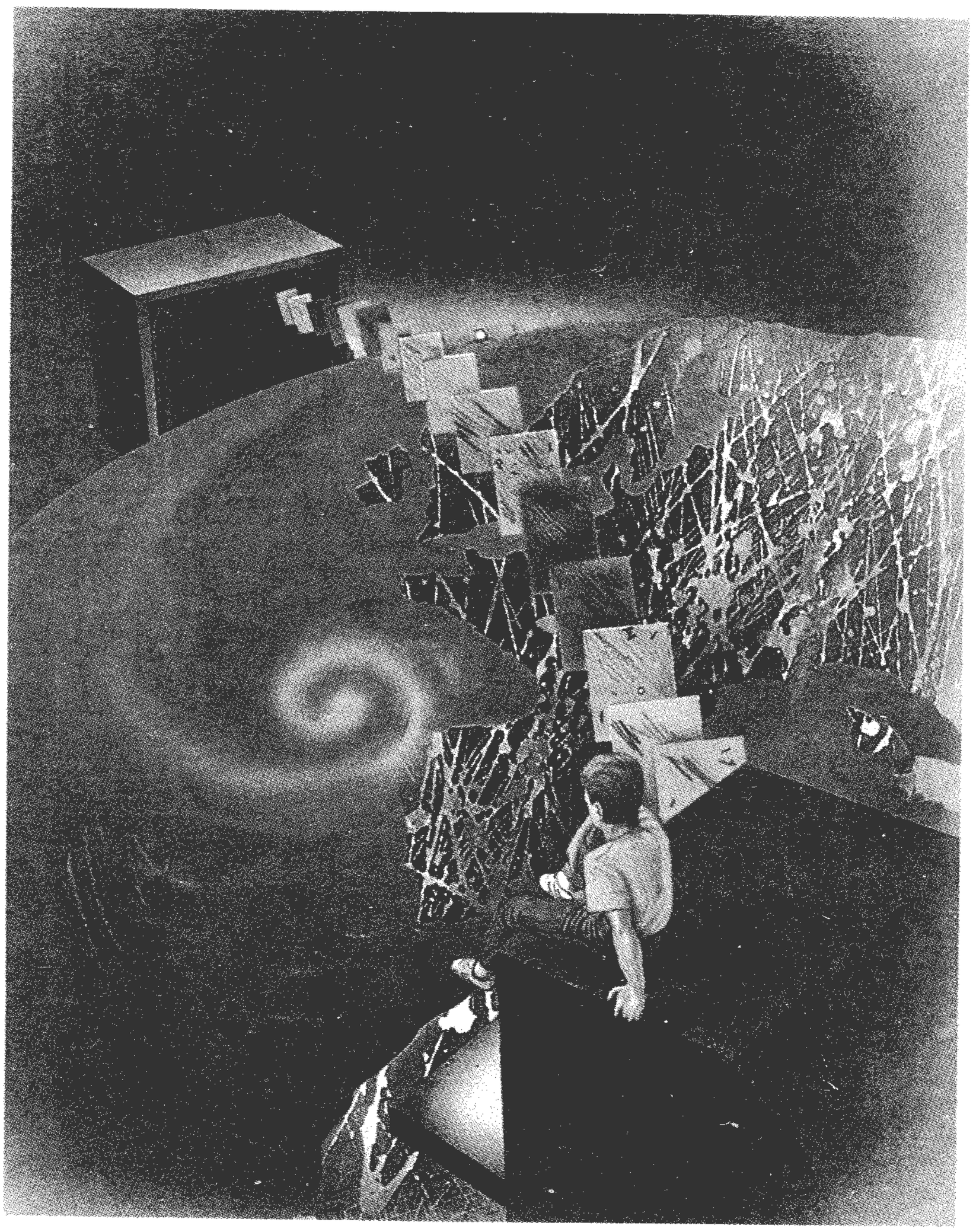
512 KRAM

ZIPTV20

Utilit. Zip

Programa para ser utilizado con archivos **.ZIP**. Permite listar por pantalla archivos de texto de un archivo **.ZIP** sin necesidad de descompactarlo. Esta versión es compatible para ser utilizado con archivos compartidos en una red.

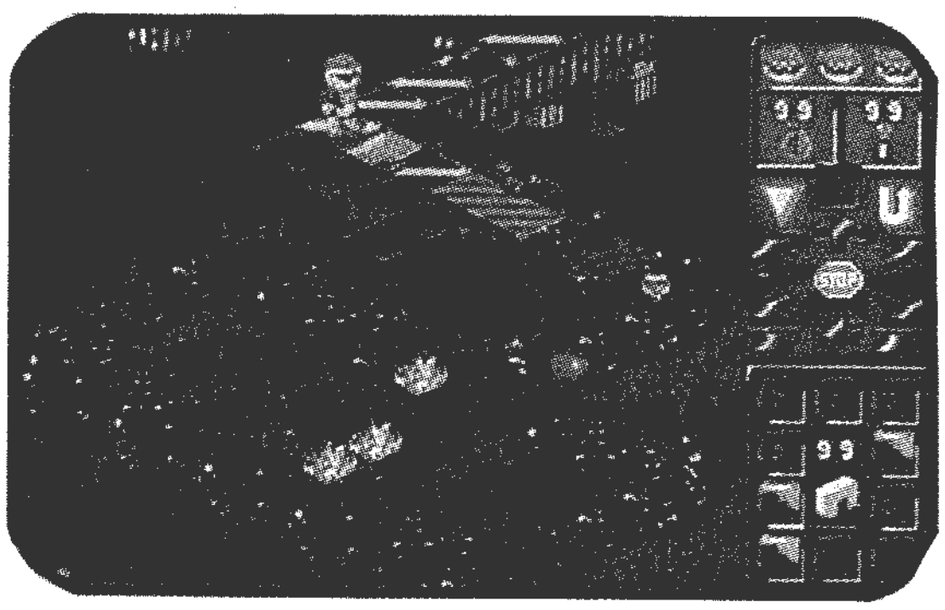
CONFIGURACION MINIMA



BRAT

COMO AYUDAR AL PEQUEÑIN EN SUS TRAVESURAS

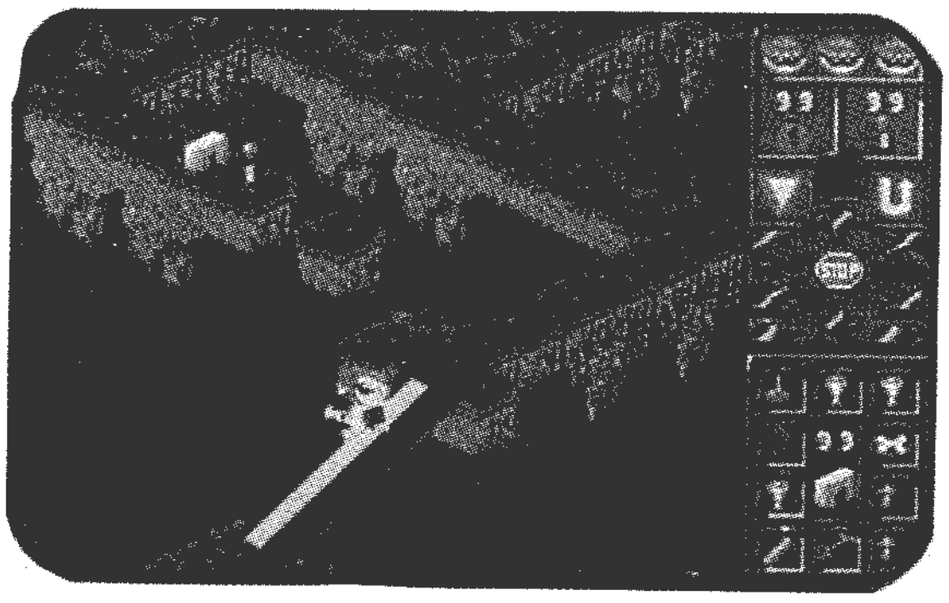
Brat es un juego de habilidad dotado también de una desbordante imaginación, en el que la previsión y la inteligencia juegan un papel fundamental. No les vamos a ofrecer una solución detallada de cada uno de los doce niveles del programa porque pensamos que de ese modo se perdería todo el atractivo del juego. Hemos preferido explicar con cierto detalle las características de los diversos mundos para anticiparles los peligros con los que se van a encontrar.



El primer mundo es **Toytown** y sus cuatro niveles son accesibles mediante las palabras **Bishigmo, Mihemoto, Sasutozo** y **Sumatzee.** En él podemos encontrar rocas que hacen que **Brat** cambie de dirección y que son fácilmente destruidas con un cartucho de dinamita, ratones mecánicos que se detienen unos instantes si dejamos caer a su lado un trozo de queso, soldaditos de plomo que solamamente quedarán inmóviles atraídos por una muñeca y cajas cerradas de las que saldrá un muñeco que dará un susto de muerte a **Brat** a no ser que coloquemos un peso sobre la tapa. En algunas zonas del recorrido, llegaremos a carreteras por las que circulan coches y ambulancias siguiendo las indicaciones de los semáforos. Los coches pueden destruirse los unos a los otros si chocan frontalmente y se quedarán pegados a la calzada durante unos segundos si dejamos caer un caramelo en el lugar por donde vayan a pasar. En algunos puntos del recorrido hay pájaros picoteando que harán que **Brat** cambie de dirección si choca contra su cuello. No pueden ser destruídos, por lo que la única solución consiste en esperar y pasar frente a ellos cuando elevan el cuello.

También hay placas de color azul que actúan como interruptores abriendo y cerrando trampillas colocadas posteriormente, plataformas móviles que solamente pueden ser accedidas en los breves instantes en los que se detienen en uno de los extremos de su recorrido, cañones que se elevan con interruptores y se disparan con un fósforo y sirven para destruir grandes rocas resistentes a la dinamita, y trompos que solamente pueden ser destruídos colocando un peso en su camino.

El segundo mundo es **Parkland** y podemos acceder a sus cuatro niveles mediante las palabras **Nokitago, Itsanono, Mozimato** y **Hozitomo.** En un terreno lleno de estanques, árboles y setos, es posible encontrar elementos comunes al mundo anterior como las rocas solamente vulnerables a la dinamita y muchos personajes nuevos que describimos a continuación. Comencemos por la fauna de los estanques. Los tiburones estarán ocupados un buen rato si les arrojamos un trozo de carne y los objetos mecánicos como barcos veleros y boyas pueden ser eliminadas

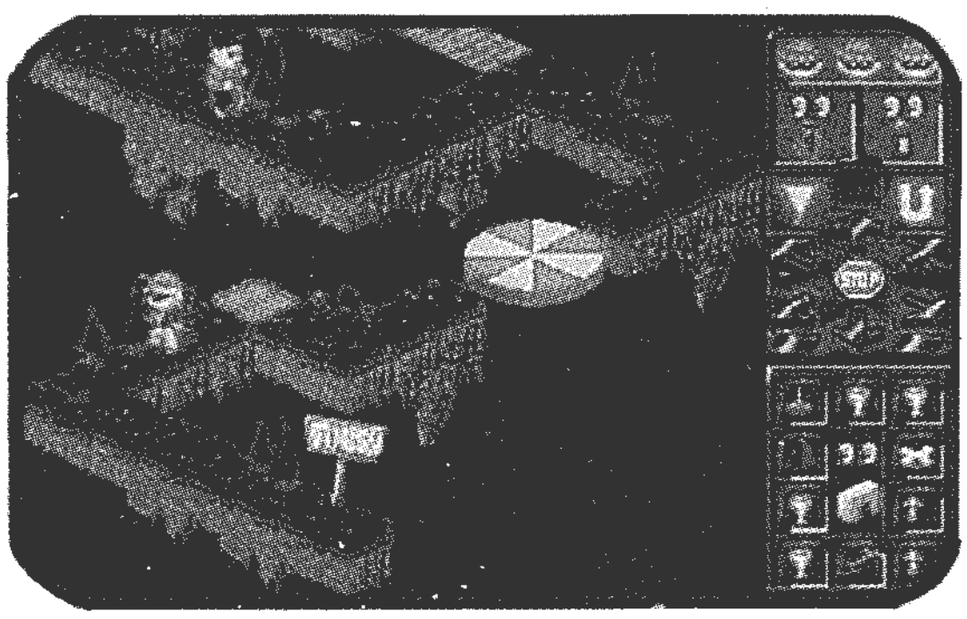


mediante torpedos si dejamos caer un submarino cerca de ellos.

En el exterior podemos distraer a los perros mediante un hueso, detener el movimiento de los topos que crean túneles bajo tierra clavando una pala en el lugar adecuado, hacer volar por los aires a los chicos montados en pelotas que rebotan colocando hábilmente un clavo en su camino y lanzar cohetes contra los aviones que sobrevuelan la zona arrojando bombas. En algunos árboles encontraremos personajes que emergen momentáneamente del follaje arrojando llamas que pueden quemar a **Brat**, las cuales pueden ser neutralizadas mediante los frascos de insecticida. En algunos puntos es necesario hacer uso de los toboganes y de las ruedas giratorias (estas últimas harán que Brat gire indefinidamente sobre ellas hasta que lo saquemos de tan desagradable trance, activando una flecha de dirección en el momento adecuado), y dado que ciertas flechas azules nos obligan a saltar a plataformas colocadas a gran distancia será preciso disponer de un paracaídas que amortigue nuestra caída en esos momentos.

Finalmente el tercer y último mundo se denomina **Moon Base** y podemos acceder a sus cuatro niveles mediante las palabras **Mokitemo**, **Zumohato**, **Chanastu** y **Nagaitsu**. Es el mundo más largo y complejo de todos y contiene muchas sorpresas que preferimos no develar, de forma que solamente vamos a describir lo que se puede encontrar en las primeras pantallas. Se trata de un escenario futurista defendido por robots de baja gravedad y objetos cilíndricos que se desplazan sobre el suelo. Unos y otros pueden ser destruídos con bombas, eliminados con disparos de pistola o paralizados mediante placas magnéticas.

Los interruptores no sólo abren o cierran algunas baldosas del suelo sino que también abren o cierran una o dos de las barandillas que impiden acceder a ciertos puentes. Para cruzar un puente, además de abrir sus extremos es imprescindible disponer de un casco espacial ya que en caso contrario **Brat** comenzaría a levitar por el espacio y debería volver a comenzar desde el inicio del sector actual, aún disponiendo de botellas de leche. Estos sofisticados escenarios futuristas se alternan en ocasiones con desérticos paisajes lunares. En ellos observaremos aliens de todas las formas y colores y llamas de fuego lanzadas por erupciones volcánicas que pueden ser sofocadas mediante una botella de agua. Esperemos que esto les sea útil para ayuda al travieso **Brat** en sus aventuras.



REAL TIME Software

SOFTWARE ESPECIALIZADO EN ANIMACIONES

2D 3D

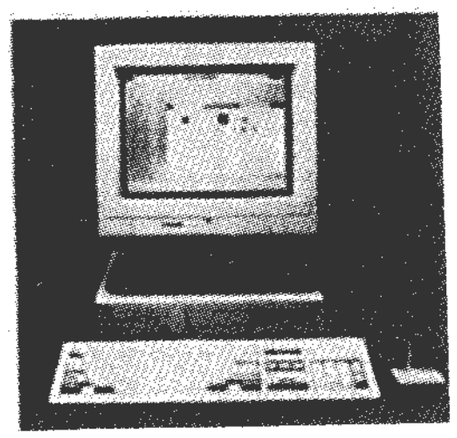
VIDEO

GENLOCKS
DIGITALIZADORES
TOASTERS
CONVERSION RGB Y BINORMA
PAL B ORIGINAL

COMPUTADORAS AMIGA
500 2000 Y 3000

SERVICIO TECNICO OFICIAL

COMMODORE AMIGA



AV.STA.FE 2450 L.93 Y 82 2º PISO BS.AS. LAPRIDA 165 L.31 L.DE ZAMORA

(821-9438 826-6257

VIDEO Y AMIGA

A LA HORA DE COMPRAR SOFTWARE QUE NOS PERMITA DIBUJAR Y ANIMAR EN AMIGA, ESTA TABLA LES SERA UTIL

Ya sabemos que Amiga posee una estupenda capacidad gráfica pero ¿cómo aprovecharla?. En este artículo compararemos algunos programas de pintura en 2D y animación , para tener asi una idea de las posibilidades de cada una y como aprovecharlas.

En este cuadro faltan 2 importantes programas, el DELUXE PAINT IV (de reciente llegada a nuestro país) y el SPECTRACOLOR (versión mejorada del Photon Paint). Ambos superan creces a sus antecesores y es conveniente dedicarles todo un artículo.

PROGRAMA	D L 3	D G 3	P P 3	D P L
Memoria	1 MB	512 K	1 MB	1 MB
Formato de Display				
Lo-Res	X	X	X	X
Hi-Res	X			X
Interlace	X	X	X	X
HAM	X	X	X	X
Animacion(Método)				
Page-flip	X			X
Anim	X			X
Archivos IFF				
ILBM	X	X	X	X
ANIM	X		X	
ANIMbrush	X			
brush	X	X	X	X

D P L = De Luxe PhotoLab

D L 3 = De Luxe Paint 3

D G 3 = Digi Paint 3

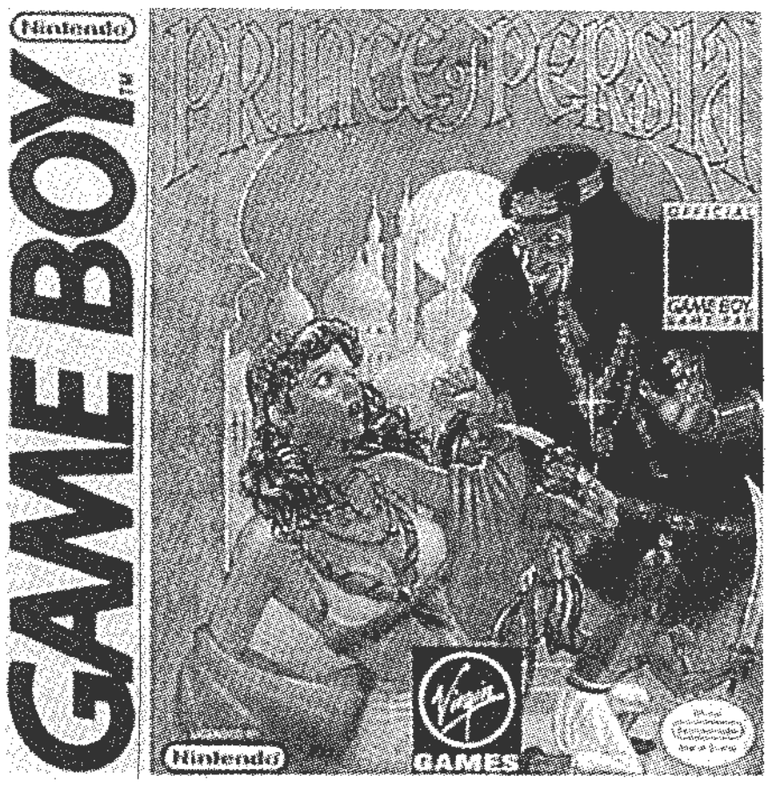
P P 3 = Photon Paint

PANORAMA

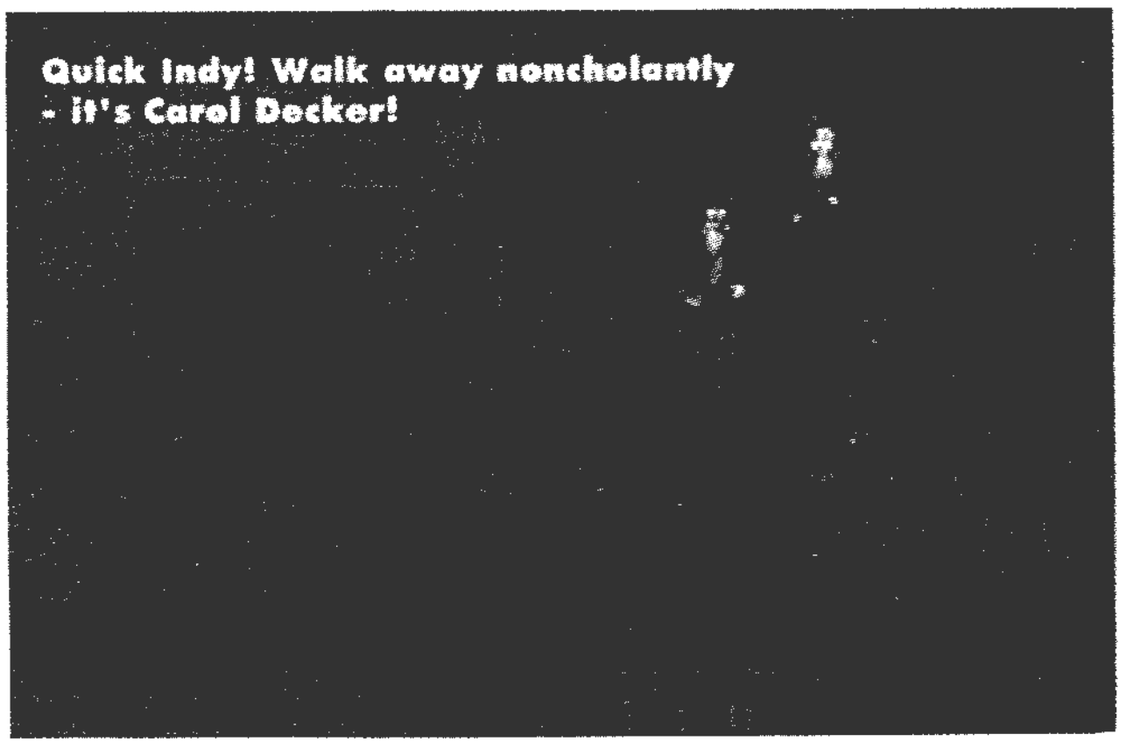
NOTICIAS DEL MUNDO INFORMATICO

EL PRINCIPE DE PERSIA SE "CONSOLA"

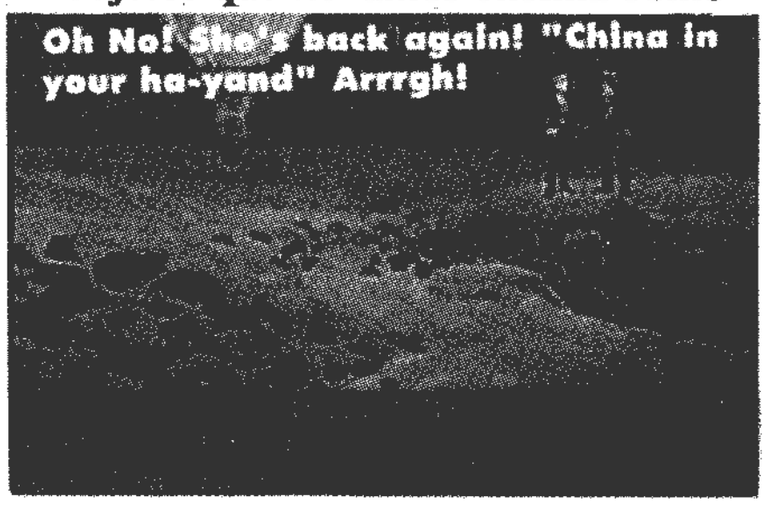
Muchos de nosotros pasó muy buenos momentos jugando al excelente "**Prince of Persia**" en nuestras PC's o Amiga's. Pues bien, los felices



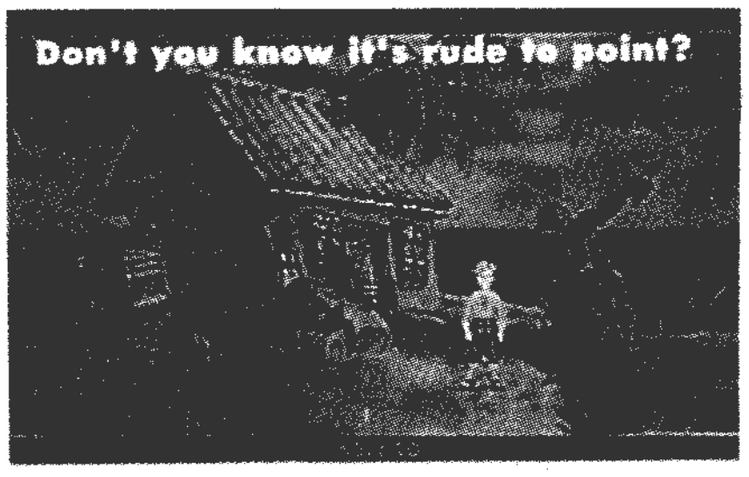
poseedores de un **GameBoy** están de suerte ya que Virgin Games cedió los derechos del juego a Nintendo para fabricar un cartucho con una version mini de esta fabulosa aventura. Esperemos que en algún momento se versione a Family Game.



música. Una ventaja nueva que se aplica al Monkey II es la aparición de los objetos que llevamos encima como



iconos gráficos en pantalla. Además, según Gilbert "es el juego más abierto que he hecho". Su frase se debe al hecho que el juego no tiene nada de lineal. Uno puede jugar todas las veces que quiera y creer que está comenzando una aventura diferente. Un detalle adicional al respecto es que puede elegirse entre tres niveles de dificultad antes de comenzar. En "Indiana..." vamos a encontrarnos con más de 200 pantallas y 100 piezas diferentes distribuídas por todo el ámbito del juego. Como en el caso de "**MonkeyII**" aquí también tenemos una lista de los objetos que llevamos pero no ya en

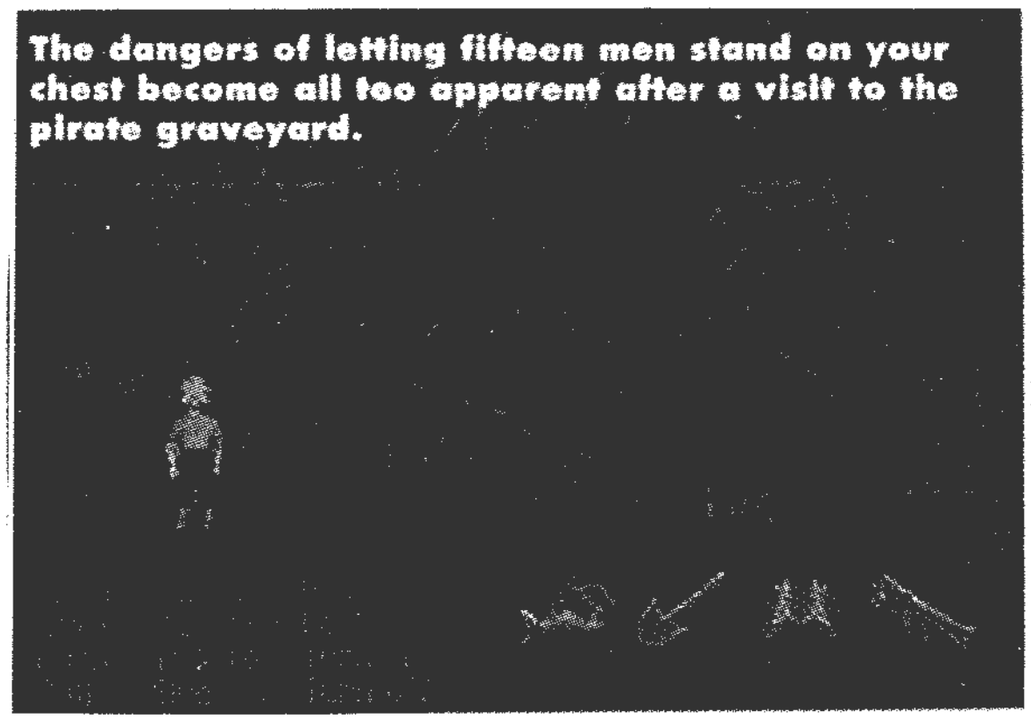


forma gráfica sino al estilo tradicional (pura letra se entiende, ¿no?)

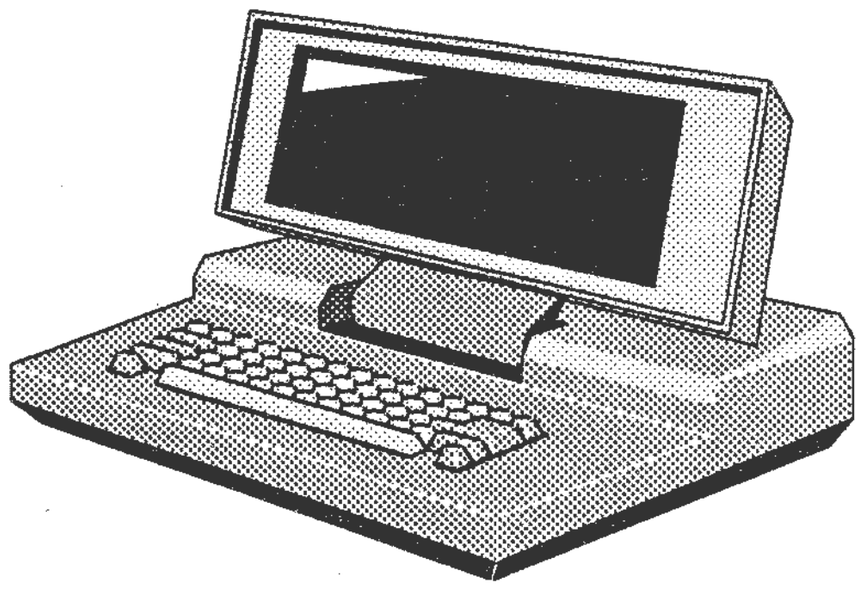
NOTA: ¡NO!, no hay un cuarto film de don Indy (recreo para Harrison Ford).

PRIMERAS PANTALLAS DE LO NUEVO DE LUCAS

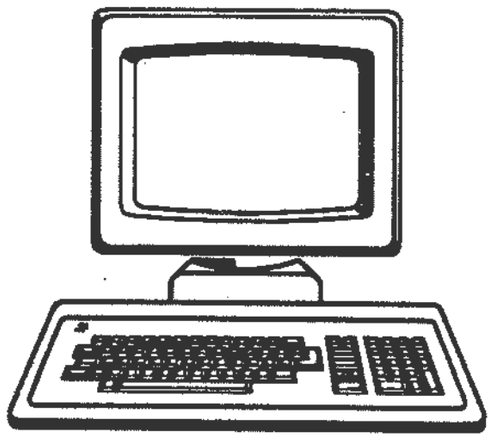
Como primicia aquí les mostramos algunas pantallas de las dos nuevas aventuras de Lucasfil, "Indiana Jones and the fate of Atlantis" y de "Monkey Island II: Le Chuck's Revenge". Ron Gilbert se puso las pilas para realizar estas dos nuevas aventuras las cuales se presentan totalmente en VGA con 256 colores, técnicas rotoscope de animación, nuevos efectos de sonido y



LINEA PC COMPATIBLE



XT 12 Mhz	U$S 399
AT 25 Mhz	U$S 560
AT 25 C/40 Mb	U$S 695
H.DISK 33 Mb	U$S 219
MONITOR VGA	U$S 479



REAL TIME Software

LINEA AMIGA

EXP.512 K	U$S 095
EXP. 4 Mb	U$S 195
MON. 1084 S	U$S 535
DRIVE EXT.	U$S 190
MON.BINORMA	U$S 635

AV.SANTA FE 2450 LOCAL 93 PISO 3º BS.AS.
TEL. 821-9438 83-1391 826-6257 FAX 83-1391
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA
TEL. 245-6549

SHAREWARE

TODOS LOS UTILITARIOS PARA TU PC Y AL PRECIO MAS BAJO LOS PODES ADQUIRIR EN

ASTROLOGIA
EDUCACION
ASTRONOMIA
CONTABILIDAD
INFORMATICA
GESTION

REAL TIME Software

JUEGOS
BASES DE DATOS
PLANILLAS DE CALCULOS
PROCESADORES DE TEXTOS

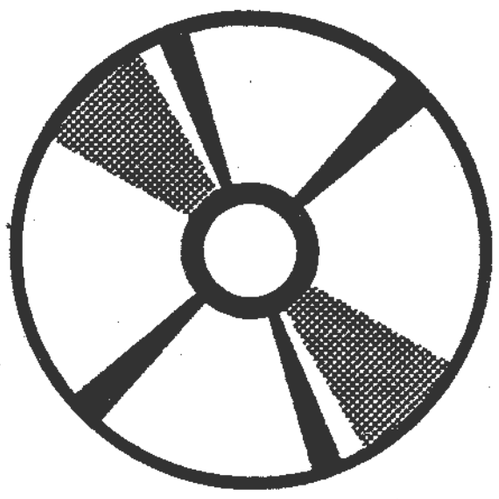
PROXIMAMENTE CATALOGO DE INFORMACION

AV. SANTA FE 2450 LOCAL 93 PISO 3º CAPITAL
TEL 821-9438 83-1391 826-6257
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA
TEL. 245-6549

REAL TIME

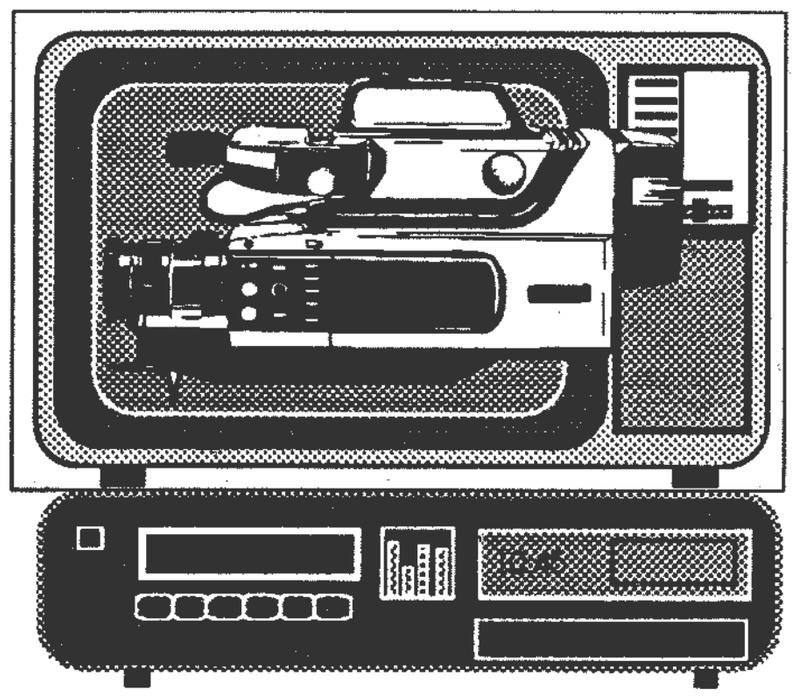
ELECTRONICA

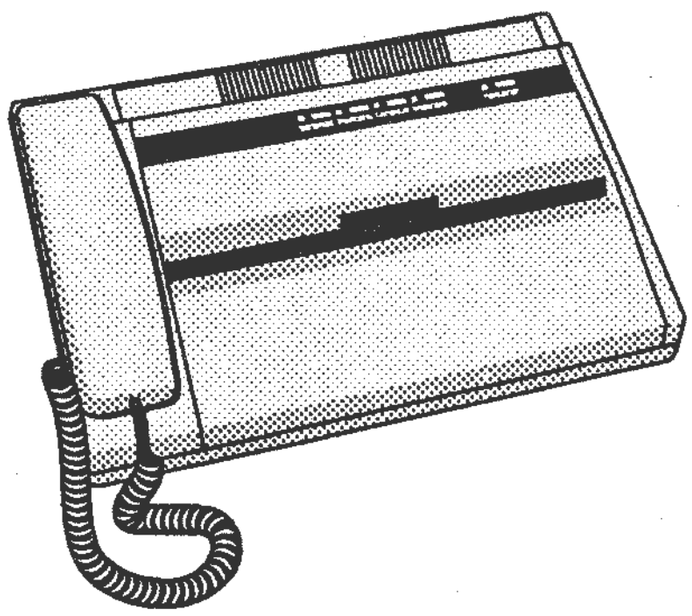
TIENE LOS MEJORES PRODUCTOS PARA SU CONFORT



EN AUDIO:
COMPACT DISK PORTATILES
MINI COMPONENTES
COMPACT DISK PARA AUTOS
RADIO GRABADORES Doble Cassetera
MINIGRABADORES

EN VIDEO:
CAMARAS Y ACCESORIOS
VIDEOGRABADORAS 4 CABEZAS
TELEVISORES Y MONITORES





EN PASATIEMPOS Y
TELEFONIA:
TECLADOS CASIO
VIDEOJUEGOS "FAMILY GAME"
CONSOLAS "ATARI 2600"
TELEFONOS INALAMBRICOS
(todos los modelos)

AV.SANTA FE 2450 LOCAL 38 GAL.AMERICANA
BUENOS AIRES TEL. 821-9438 83-1391
FAX (01) 83-1391